Sketchbook

横山 宏
Ma.K.
スケッチブック

vol.1

KOW yokoyama Ma.K. Sketchbook

大日本絵画 Dainippon-Kaiga

KOW yokoyama

横山宏　Ma.K. スケッチブック vol.1　目次

CHAPTER 1
マシーネンクリーガー ———— 9

CHAPTER 2
火星甲殻団 ———— 39

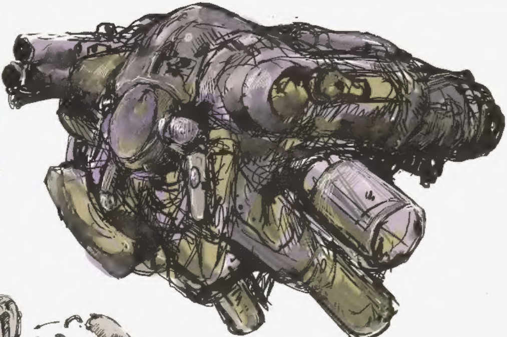
CHAPTER 3
ゾイド24 ———— 55

CHAPTER 4
ロボットバトルV＋ロボットイラストレーション ———— 82
ロボットバトル V
カルネージハート
リモートコントロールダンディ SF
ジャンクメタル

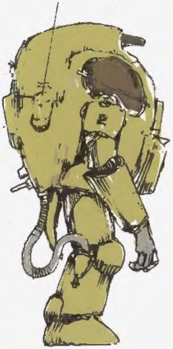
CHAPTER 5
スケッチブックのイラストレーション ———— 127
宇宙船／大気圏内飛行マシン
キャラクターイラストレーション
ロボットイラストレーション
メカニカルイラストレーション
航空機

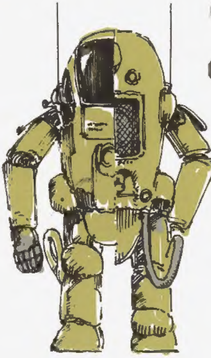
あと描き ———— 204

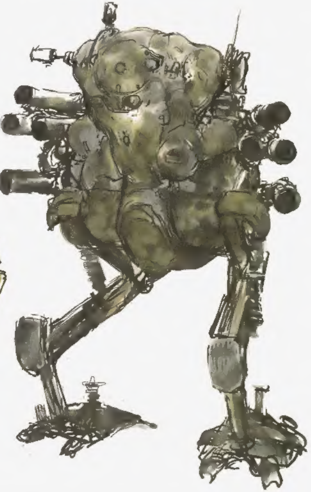
※本書内の作品の無断転載、放送、ネットワーク上での公開を禁じます。
また著者の許可なくデザイン等の流用、転用を禁じます。



右上のデンドロビウムみたいなファイアボールは、補助パワーユニット付きのファイアボールってとこでしょうか。デザインはまだ検討の余地ありです。この絵以外何も決まってませんので裏はどうなってるのか、とか聞かないでください。これは立体で作ろうとしないほうがいいですよ。このまま作っても特攻用の人間魚雷にしかならないんだよね（笑）。もう「何用なんとかの何型です」とか言わないことにしたの。名付けると決定になっちゃうので、みんな好きにこの絵だけを利用してくださいって感じ。下の陸戦ガンスは単行本「マシーネン・クリーガーvol.1」で作るときに描いた最初のスケッチですね。グスタフもおなじ単行本のときに昔の絵にデジタルで色を乗せたものです。







スケッチブックのイラストレーション

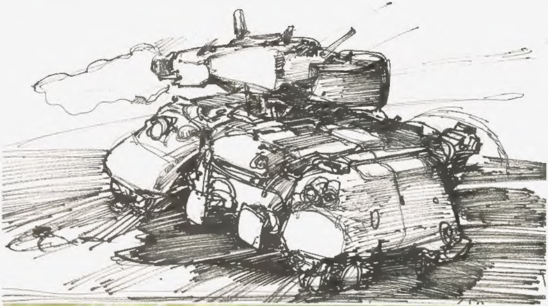
●メカニカルイラストレーション

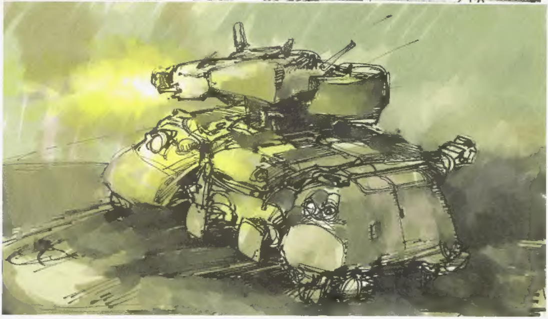
上のふたつはチラシの裏に半分乾いてかすれるネームペンで描いた戦車風の線画を、これがどう変わっていくか見せたくてペイントソフト『Painter』で塗ってみた絵。サインペンで下書きしているんで、影の部分なんかはけっこうかすれた線になっているけど、Painterに持っていって線ごとこすると、陰とかに調子いいんです。下書きごとこすって陰が作れるんで便利ですね。最初Painterで"水彩"で塗っておいて"乾燥"させて同一レイヤーにしてこすっていくと本物っぽく描けるんです。これはもうやめられませんわ。こういうのを描いていく人はPainterを使うといいですよ。

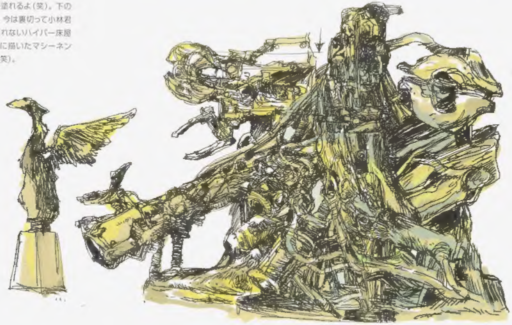
　下のもチラシに描いた落書きに同じくPainterで色を入れたオブジェ風の絵です。描いてるときは普通のボールペンとかサインペンで描いてるんだけど、それに色を入れていくというのはデジタル環境ならではですね。

●キャラクター

子供のころ、TV番組「ウルトラQ」の放送はモノクロだったので、少年雑誌とかにガラモンとかカネゴンのカラー写真が載っているのを見て初めて色を知ったのね。で、かつそこでの色の記憶で、放送のときにその色で脳内補完して見るってことをしていたんですよ。それこそウナギ蒲焼きの匂いだけで飯が食べれるようなものでね。だから色に対する情報への貪欲さはただごとじゃないんですよ。そのとき見た色はいくらでも絵の具で再現できるような子になっちゃうんだよね。絵というのは形、デザイン性、そして色というのが均等にあって成り立つもので、絵が白黒っていうのは絵の半分しか要素がないんだよなぁ。それだけでも充分面白い表現ができるからいいんだけどね。ちなみに左上にあるのはわしが持ってるコピックの色見本表です。こんなのもスケッチブックに描いておくと買うとき迷わない。この色を買ってくると、となりの湯飲みときゅうすとポットのロボット絵が塗れるよ（笑）。下の床屋レイバーは、今は裏切って小林君メカしか作ってくれないハイパー床屋サエキ君のために描いたマシーネン理容師メカなの（笑）。



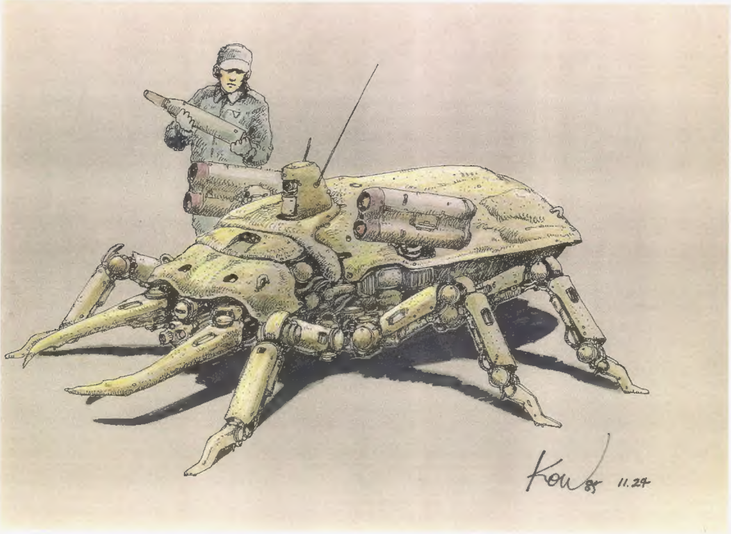




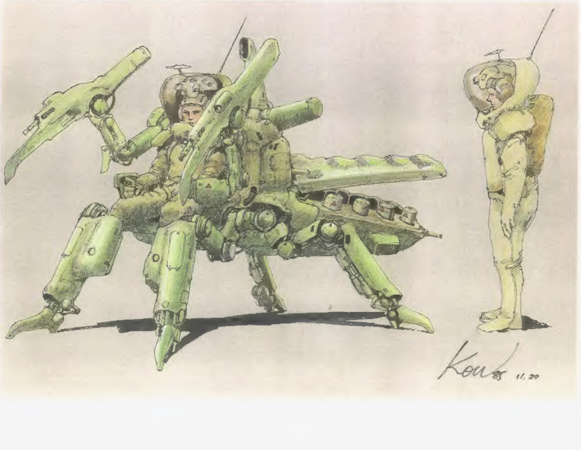
YR5
YG63
W3
Y21
YG11
E43
Y38
B97
C-7
YR16
E37
C-5
E57
Copic
Ciao
W5
W5
E25
BV04
Copic
W10

円
ガラ

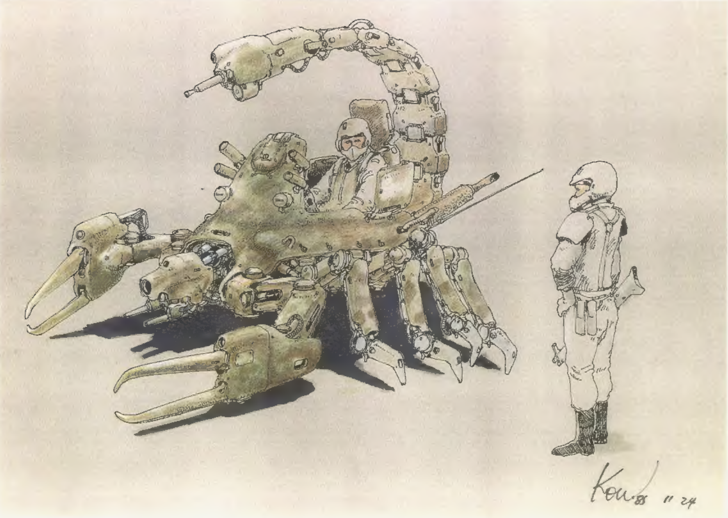
「ガラモン」©円谷プロ

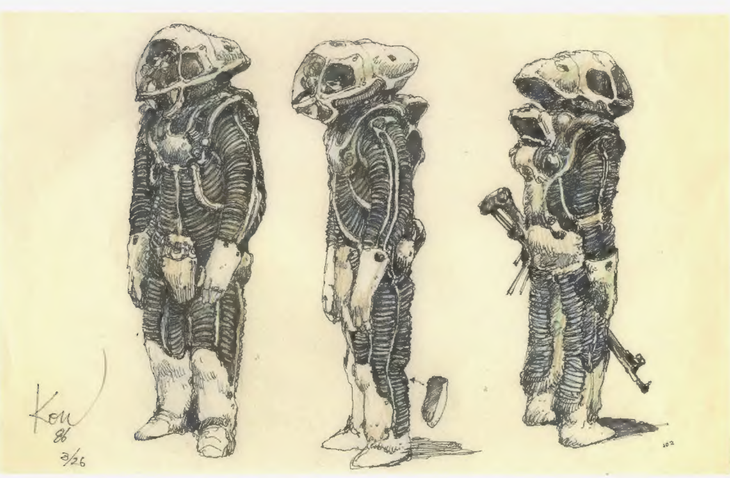


これはゾイド24のなかの「ドーントレス」というカマキリ型のやつの初期アイデア。パイロットのヘルメットがカマキリの頭になっていて、搭乗するとカマキリのフォルムになる、っていうのが最初のコンセプトだったの。でもこういうのって、実際にフィギュアとからませるのは難しくて、結果的にはパイロットはカマキリの背中にまたがって乗る方式に変わったんです。本当は透明の窓が昆虫の眼球になっているっていうのがよかったんだよね。



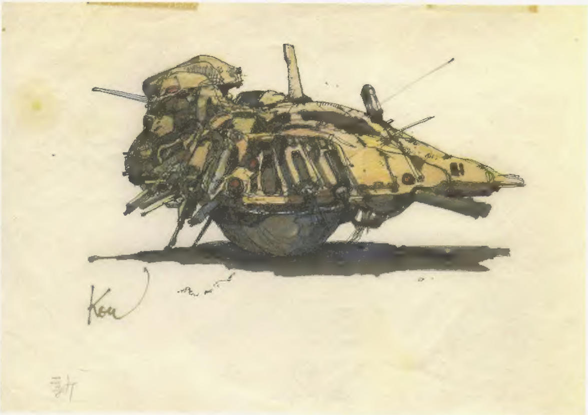
©1983–2006 TOMY
ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under licence.

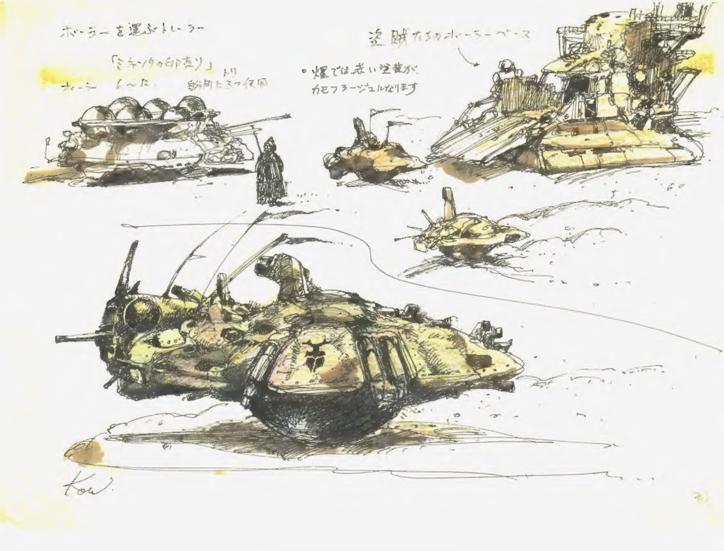

Kon 88 11 24


Kon
86
3/26
102

火星甲殻団

火星甲殻団っていうぐらいだから、そういう盗賊団みたいな奴が出てくる話になるわけですが、下の絵は川又千秋さんに見てもらうために最初に描いたビジュアルです。そのエンブレムとかを描いてるのが下のなんだけど、いま見ると鹿島アントラーズの旗にそっくり。火星アントラーズってタイトルで、首領のジーコは……って話が作れるかもしれないね(笑)。このポーラーの中に卵が並んでいるっていうトレーラーっていうのは、これはスター・ウォーズ的なイメージが作りたかったんだよね。かなり早い時点で好き勝手やらせてもらっていてね。面白い企画でした。



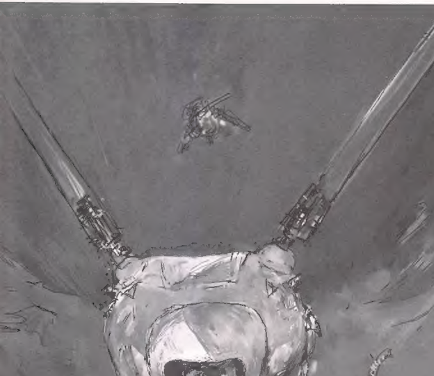

ポーラーを運ぶトレーラー
「ミネンクの卵売り」
ポーラー 6〜7台
トリ
船内に3つ保用
盗賊たちのポーラーベース
・火星では赤い塗装が
カモフラージュになります
Kou

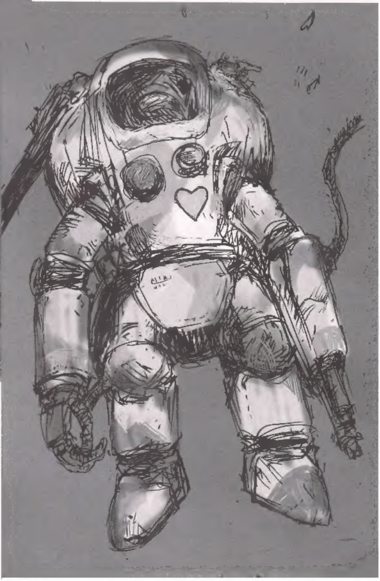
CHAPTER 1

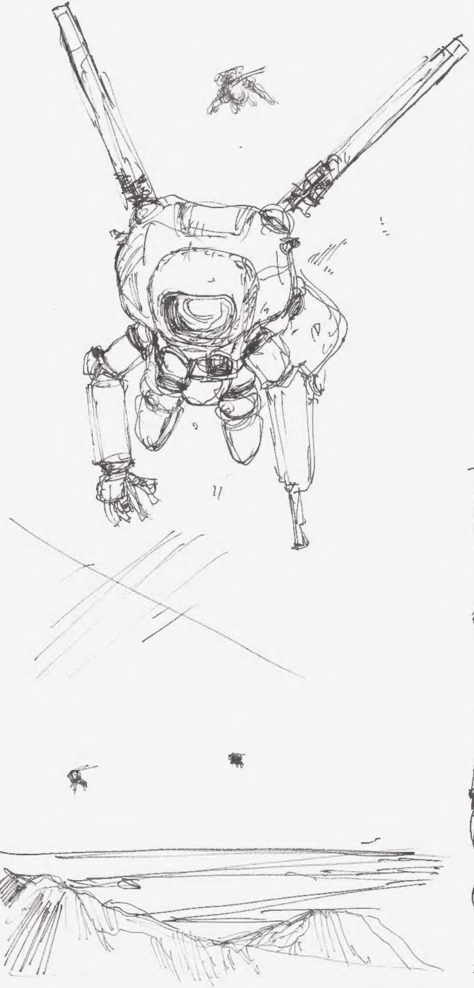
マシーネンクリーガー

ここでは、マシーネンクリーガー関連で描いていた線画を集めてみました。とくに'06年に大日本絵画から「マシーネン・クリーガー　インアクションBD」を出したときには、新作のBD（バンドデシネ）を2エピソード描き下ろしたんですが、そのときにたくさんスケッチを描きました。それこそ思いついたシーンやシチュエーションを家に置いてあるスケッチブックにペンで描くこともあれば、外出しているときに持ち歩いているノートに描くこともある。小さなメモ帳にも描いたりしたね。電車のなかで描いたりもしたよ。それは家で描きはじめるときのアイデアメモだったりするし、そのスケッチをスキャナーでパソコンに取り込んで塗りだすこともある。ここではそういった直接BDを描くためのコンテになったイラストをたくさんあつめてみました。

　それ以外にもSAFSの形というのは色々描いていて楽しいのでスケッチブックのいたるところに描いているんですが、ついつい描いてしまう形のうちのひとつなんです。打ち合わせで編集部に行ったときもたいていその辺にある紙、たいてい企画書の資料とかなんだけどね（笑）。それにSAFSを描いたりしている。担当編集のMaK番頭はその絵をわしが打ち合わせの相手にあげてしまう前にすかさずスキャンしたりしている。そんなのも今回掲載しているよ。

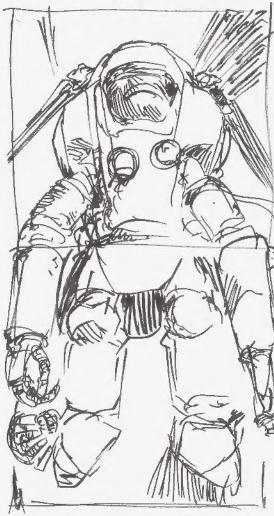


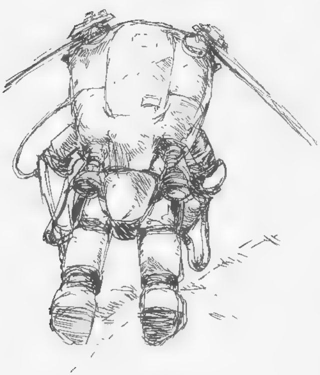


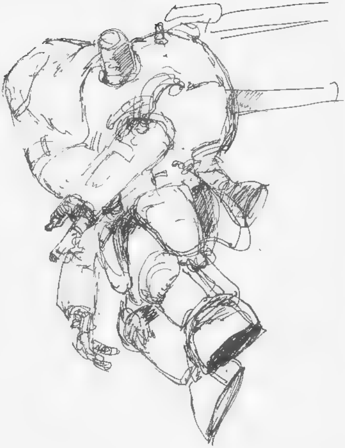


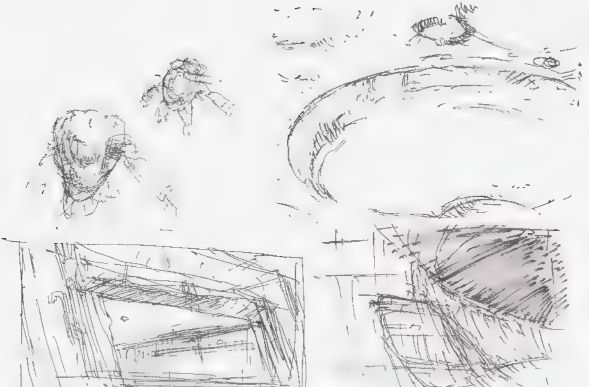
これは2005年に発表した「MaK BD」用に書き下ろした2作品のうちの宇宙編のほうの下書きです。ちょうどこの時期に、マックスファクトリー製の1/16カウツ、フリーゲの立体物を監修している最中だったので、立体の検証も含めて描いているんだよね。つまり1/16の立体になるんだったらこの部分にこのぐらいのボリュームがあったらかっこいいなぁ、とか検証しているわけ。で、いくつかはその監修用の立体物を見ながら描いているから、フォルムが日東製の1/20のプラモデルとも違っていて、より、望む最新バージョンになっているんです。この絵はその立体そのものだね。

これは機体の向いている方向が、最終的な原稿とは違っていて、描くときには描きやすいアングルで描いていて、最終的に絵のなかで回転させて必要な角度を付けたりて仕上げてます。ですから最初に描くときは、たいていは縦というか垂直軸で描いています。下の月面の絵は、月面と機体の位置関係を検証しながら描いているラフ。まず、一枚の画面として、この大きさでこれがこう見えたらかっこいいかな、みたいなのが実はあるんだ。正面からのフリーゲはよくみると手がふたつ描いてあるけど、これは立体になるときに、この手がこんな握りだったらいいなぁ、こういう掴み方になるんだね、というのを思いながら何気なく描いちゃってるわけ。仕上げるときには消してるけど、そのとき気になってることをその場で絵で確認している作業ですね。下書きのときはこんなことも、しちゃってるわけです。

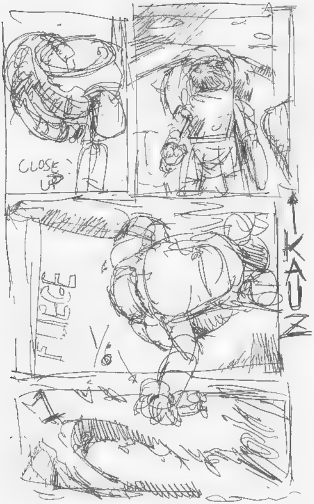


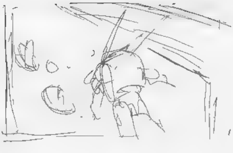


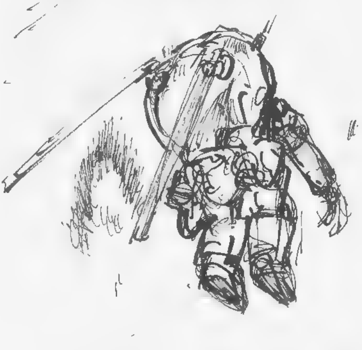


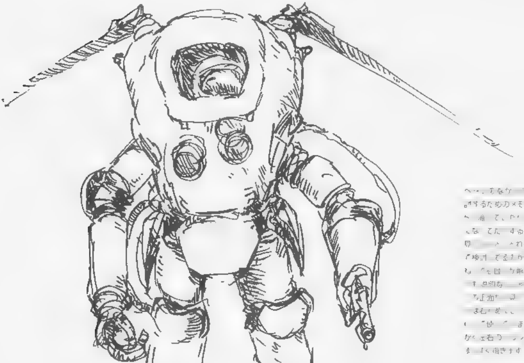


これは手元にあった「MaKクロニクル2」に掲載されている1/20カウツを手に持って描いていますね。手に持って描くと、[illegible]とか検証できるんで、とにかく立体を手にとって描くとすごく楽しいんだよ。これはMaKに限ってはみんなができるわけで絶対にやったほうがいい。この絵は、どのアングルで描いたらいちばんカッコいい[illegible]か、「アングル」探しをしながら描いているんです。[illegible]だったら[illegible]るんだよ。写真だと[illegible]フィギュアを右から45度、上の部分だけ30度覗いたようなアングルで撮るというのは難しいけど、絵だと微調整でそれができるわけ。たとえば頭のラインがいちばんカッコよく見えるように覗き込み気味ながらも、下から覗くようなアングルで描けるという、絵ならではの嘘というのができるんだよね。それが絵の特権だよね。でもそのおかげで、絵を見てそこから立体にしようとすると破綻して難儀したりもするよね。下の絵は月のクレーターにある[illegible]た軍の基地のコンテで、そのまま作品に出てますね。このあたりの月面が似合うキャラは、どう月との距離を見せるか、というところが絵を作っていて面白いので、月の表面の様子を同じぐらい考えて描いているなぁ。月面に対[illegible]ぐらいの距離[illegible]で、カッコイイ絵かどうかは決まるでしょ[illegible]あたりは[illegible]の円盤「UFO」の配置が大き[illegible]なぁ









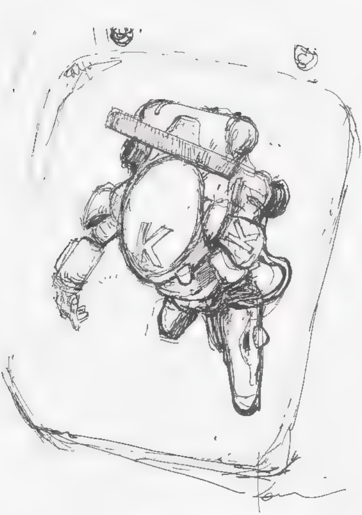
へ…。なケー[illegible]りョ[illegible]か　く…を検討するためのメモで　まとなが[illegible]ら描いて[illegible]たりするんで[illegible]す　線[illegible]な[illegible]てた　するんですよね。よ[illegible]見[illegible]と[illegible]れくっ[illegible]の画鏡で[illegible]検討[illegible]ているかがわかるかもしれない。[illegible]を[illegible]ず[illegible]いメモを見せ[illegible]す[illegible]明な[illegible]の[illegible]よね。[illegible]な正面[illegible]る[illegible]の[illegible]作品の中[illegible]まむ[illegible]めし[illegible]描くときまと[illegible]かくっ右り[illegible]ンスケッチやず[illegible]まよく描きます

とへー。のフリーゲが開いているを[illegible]よ1/16のこ[illegible]試作を検討しながら[illegible]「なんです[illegible]ぞ[illegible]取り込まれ[illegible]機体[illegible]後[illegible]」と[illegible]新設定[illegible]対し[illegible]じゃま[illegible]と[illegible]まとう[illegible]たと[illegible]かまり明確じゃなくて[illegible]結局ま[illegible]と[illegible]は機体後部[illegible]な[illegible]たん[illegible]このあとこの[illegible]ま[illegible]でします[illegible]それは[illegible]を[illegible]ケース[illegible]で[illegible]描いてます[illegible]かまエ[illegible]グ[illegible]離陸[illegible]

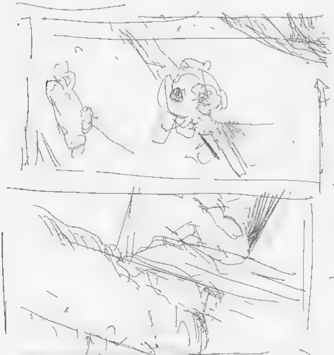
ケ[illegible]は作[illegible]こ[illegible]ますいろんな姿[illegible]「くし[illegible]み[illegible]ま[illegible]な[illegible]MaK BD, P81[illegible]90周辺すと描てかあるので[illegible]メカ[illegible]左上の[illegible]物[illegible]ちあと[illegible]何[illegible]るみたい[illegible]ん[illegible]の[illegible]わ[illegible]美[illegible]ちょっと可笑しいね。

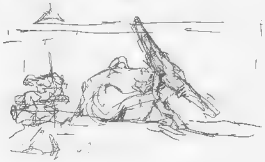
1

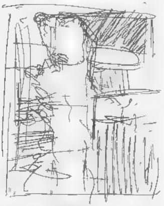
ウロ[illegible]ず



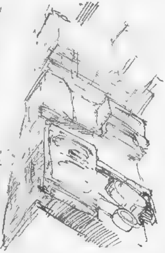
このページの絵は『MaK BD』に追加したカットのラフ色々です。左上は回収されてから再出撃するシーンに追加されたカット「MaK BD」P84 [illegible] 下さい。前 [illegible] イラストをシーン [illegible] 回し [illegible] 入しよ [illegible] と、うアイデア「MaK BD」P36 [illegible] 上 [illegible] 霧をそうとし [illegible] ている [illegible] 足して [illegible] 本中 [illegible] そう [illegible] を [illegible] やつを [illegible] ね。左下の [illegible] 「モ [illegible] を再現する [illegible] 、うもの [illegible] くなんだ [illegible] りませんで [illegible]

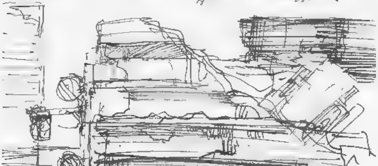




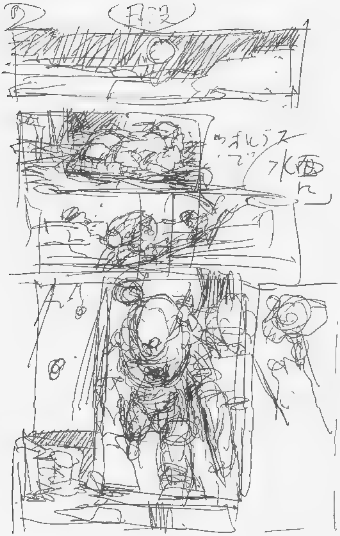


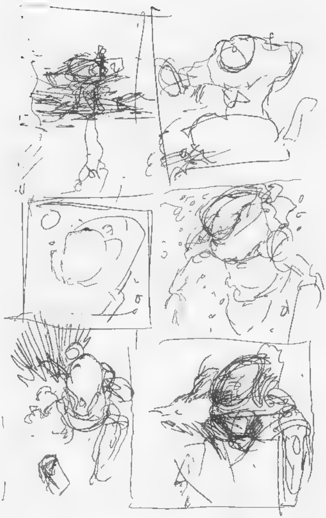
「し監修するエ[illegible]ウイ[illegible]ク[illegible]のワエ[illegible]ブの[illegible]ョ[illegible]ゅうるさとこんなな手[illegible]描[illegible]てみたとりですね　おや[illegible]ダ[illegible]ちテ[illegible]ま描[illegible]みん[illegible]明り面白かったので描移ってその来手ら稿[illegible]なって[illegible]ますね Mak BD」P81[illegible]」の手本しなら[illegible]「のかす」よねこう[illegible]ふのを「まめ[illegible]描[illegible]てあ[illegible]それこそボ[illegible]の裏[illegible]描[illegible]たりが本県の下書き[illegible]要るな[illegible]タ[illegible]大きな洒落ですよね[illegible]する前[illegible]「線画[illegible]描いたセイ[illegible]全部その下書きで[illegible]な[illegible]描[illegible]たときは[illegible]なの[illegible]っちゃ[illegible]たんだけど[illegible]たんたね[illegible]でのその描[illegible]た映画は[illegible]見[illegible]も[illegible]ね[illegible]ます[illegible]ようか[illegible]なな[illegible]





[illegible]は追加された[illegible]「MaK BD P108 あまった[illegible]これ[illegible]の段階でまこのくらい[illegible]か[illegible]あったん[illegible]を描[illegible]なりへ[illegible]が減って、なんで何がなんだかわかわからなくなってるね。も[illegible]ちょ[illegible]ペー[illegible]最終的なペ[illegible]ジ数は聞いて[illegible]を描いているというか、人の話を聞いてな[illegible]（笑）。頼まれた量の倍以上描いてるなぁ。じつはまとめる才能も必要なんだけどさ、そんなことに気を使いたくないんで、とりあえず表現したい分だけ描いちゃう。そこから絞るというのが効率よかったりするんで、思いついた先から描いてます。映画でやりっぱなしの、編集のプロに任せていないディレクターズカットがつまらないのはそういうことだよね。監督は見せたいもの全部入れちゃうからね。漫画家の人はひとりで監督、編集、脚本、配役とこなすわけだから頭がさがるよね。こういうストーリーものを描いて[illegible]ると ね



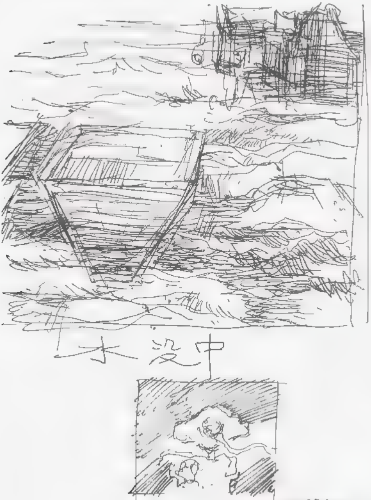


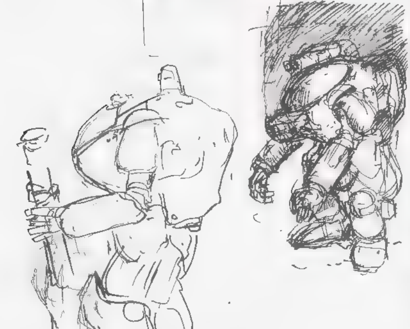
これが全部あった日 よ [illegible] てくら
し [illegible] コ [illegible] から続 [illegible] ます 普通の16P
の週刊漫画みたいになってますね

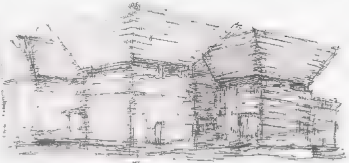
[illegible]

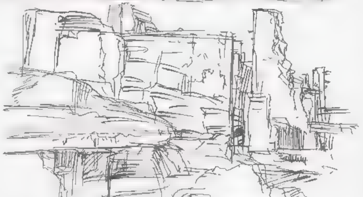
[illegible]

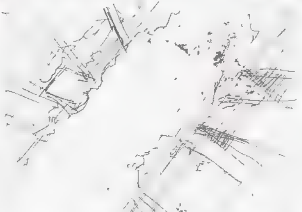
なってるわしとしては、そのままでは気恥ずかしいのですよ。なのでビックサイトのようでビックサイトではない[illegible]の表現を卑怯にも私はして[illegible]





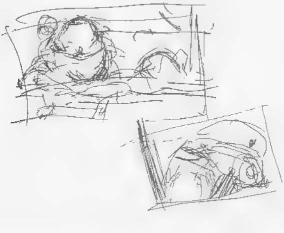


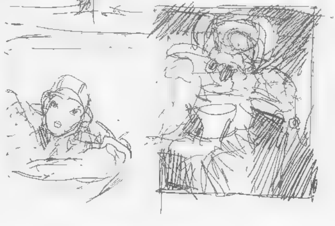




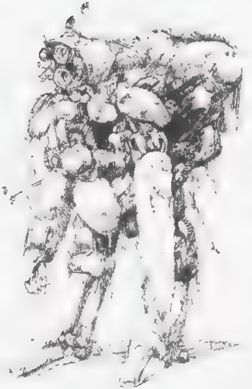
劇中に偵察型[illegible]クーン型の[illegible]プターが登場するんだ[illegible]編集部の石塚君に作画用のモ[illegible]作ってもらったんだ。[illegible]のが仕上がってきたんだけど、ラクーン型のラプターってことで「ラプーン」と命名したのも石塚君で[illegible]彼がいたか[illegible]君は女の子が大好[illegible]搭乗員も女[illegible]ようと(笑)。さらに仕上がったイラスト(「MaK BD」P112)を見て「これ絶対乳首立ってますよ、マレア[illegible]シャラボ[illegible]描してみ[illegible]いや」って[illegible]と思うんだ[illegible]みたいな顔で出て[illegible]あるけど、最後の1カ[illegible]うがいいな、というようなインパクト[illegible]

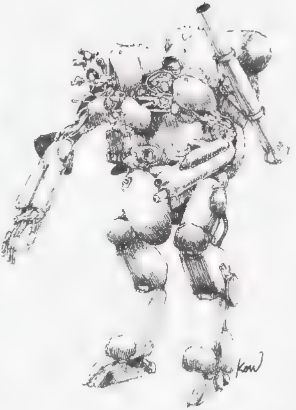
GYEL
~~Krakin~~
HATCH!!
クッサーハム



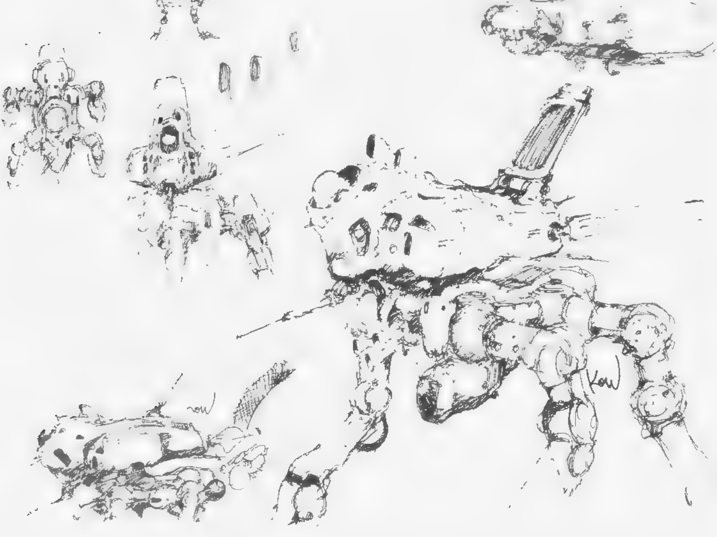


最終的なコマの下描きばかりですね
左ト[illegible]まの[illegible]たりする[illegible]ジよ
なかなきれいに描いてみたり[illegible]て[illegible]ますけ
な[illegible]ム・ヴ[illegible]サー[illegible]などの
ですが、デザインは20年前当時と
タ[illegible]オ[illegible]タ[illegible]アスケルトンの指を参
考[illegible]まったな[illegible]然そういう前の
隠[illegible]下を[illegible]せ[illegible]ます キャノ[illegible]の影
特なつくま[illegible]ます[illegible]感です
笑[illegible]体[illegible]な[illegible]るクロ[illegible]サ
[illegible]トとまた違った関係の位置にな
ったりしてます



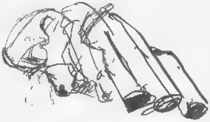


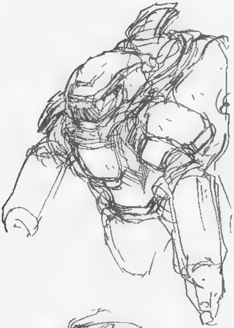
月刊[illegible]誌上で[illegible]が掲載されたとき、わしが最初[illegible]デザインの下地を[illegible]さすが[illegible]ちゃんとま[illegible]てると思うよ。立体作品を[illegible]現在は村田護司さんが所有しているらしいので、そのうち雑誌で見せてほしいよね。当時のグローサーフントのイラスト[illegible]なあ。小立ち絵みたいなんで作ってみたいね[illegible]

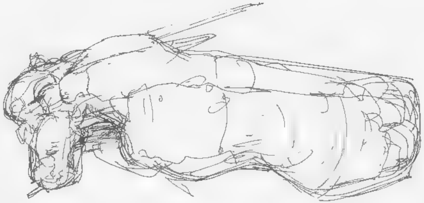


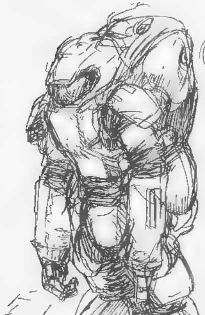
[illegible] SAFS [illegible] [illegible] なん [illegible] つかまつ [illegible] わた [illegible] ね

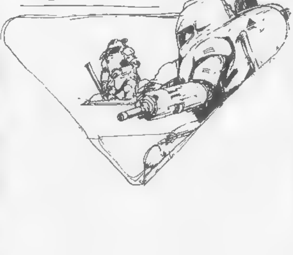
[illegible]982年[illegible] SF3Dの[illegible]を作[illegible] AFS[illegible]るね[illegible]のものはマックスファクトリーの商品[illegible]AFSを[illegible]AFSじゃないよ(笑)



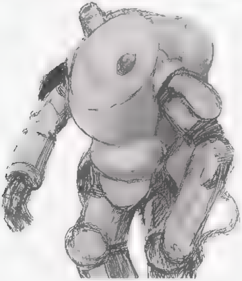


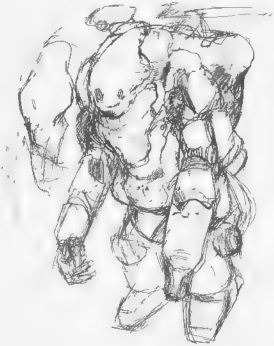




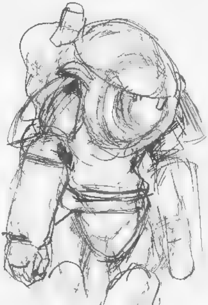


[illegible] を経て [illegible]
[illegible] 細かい調整 [illegible]
[illegible] ものが多いよ。

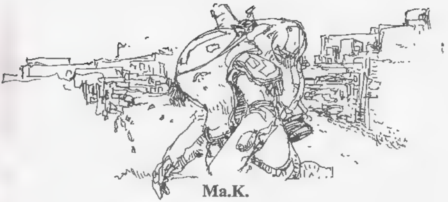




スネ　クア・ボ　トの体な
を描　これの体はどこみんなです
か　左上がまだなんかよげト、えつ升
ぱいね　むしろロザ　ト　けど　よ
し　先　主両、ずれ、と　手足の
、外側のアフ　イマザ　。ど手　ト
かわまだわな」と思って　やめ　よう
かし　よ　やめな　オティは粘土を
わた まつ守、ね



第三種郵便



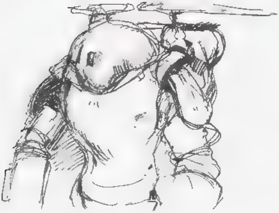
Ma.K.

Maschinen Krieger; The New Canberra Conflict

Original Story Concept and Designs By: Kow Yokoyama

Script by: T Izumi Jan. '02

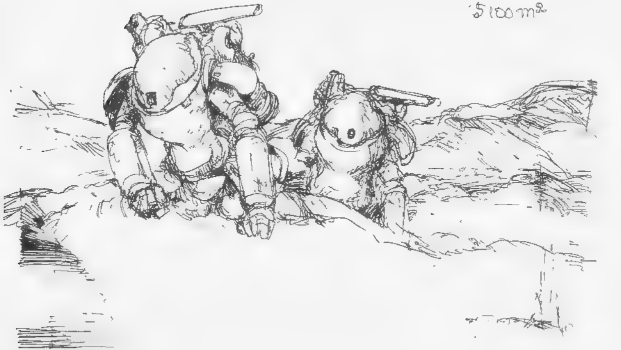
Kow 2002.



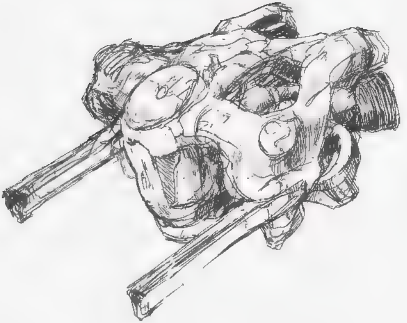
S4 STUDIO

To:
JAMES
CAMERON

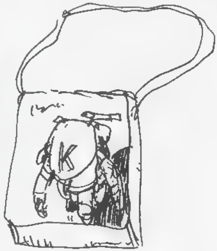
$5100m^2$



第三種郵便と言うのは、送られてくる郵便物の封筒にまで手描きで描いちゃってる絵。この絵は額から外させて載せてます。右隣のはアメリカでMaKの映像化の企画がいくつかあって、その打ち合わせの最中にその書類の表紙に描いちゃってますね「ニューキャンベラ侵攻」って書いてありますね。そういった書類との打ち合わせのなかで、ジェームス・キャメロン監督にMaKのキットをプレゼントするんでサインをしてくれ、といわれて、そのスペルを確認していたメモです。キャメロンさん早く映画にしてくれないかなあ。じつはアメリカでは映像化の企画は多くの人が動いてくれていて、監督の段階でみんな気に入ってくれるんだけど、脚本が見つからない、っていうのの繰り返しなんですよ。キャメロン監督も、リドリー・スコット監督も「MaK BD」は目を通して気に入ってくれてるんだよね。でも1度出て流れた話は2度とありませんから残念ですね。



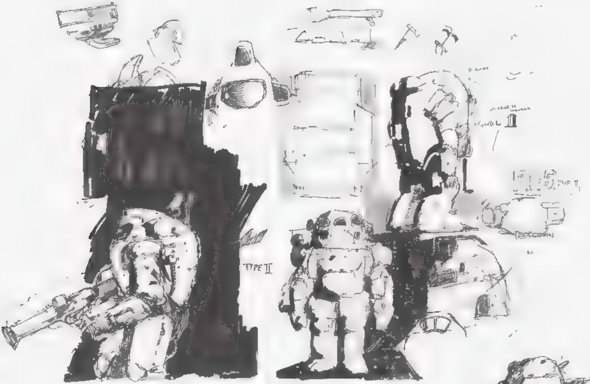
SAFSの宇宙ポッドを描き進めていたものの「バージョン違い」ですが、もうちょっと細かくディテールを決定して、数方向からのバランスを決定する絵を描けば、すぐに立体化できそうだよね。こういうのがBDに出てくると嬉しいですよね。これパイロットはまったままなんて怖い乗り物だなぁ。これに限らずどういう状況にしろ、高機動型の乗り物ってのは乗りたくないよね。下のはこういう絵の入ったMaKの鞄が欲しいよねって描いた絵。左の絵はシンガポールで出版される本の取材を受けたときに実践して描いてみせた「炎のファイアボール」というタイトルのもの（笑）消防士のようですけどね

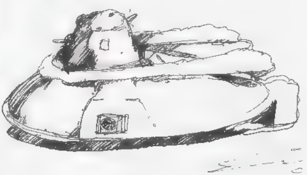


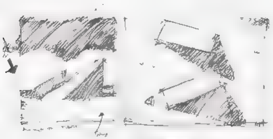
十数年前、SF3D当時に「SF3Dオリジナル」という別冊本を作ったときに、その束見本という全ページが何も印刷されていないダミー本が渡されるんだけど、それをスケッチブック代わりにメモ替わりに描いていたんだよね。ここに掲載するのはそれに当時描いていたスケッチを中心に載せています。あと、この束見本で使われるアート紙の上は線が走りやすいんだ。決して貧乏くさいわけではない（笑）。アート紙を束ねたスケッチブックがあったらそれ買ってたな。みんなある程度紙の上で紙抵抗が欲しいっていって、うまくなきゃないでわしの線は同じなんで。今もタブレットの上で線ひいても引っかかりがないから、アート紙でやったのと同じ。デジタルになっても線が変わらない、っていうのはそういうせいもあるのよ。紙のひっかかりって気持ちいい部分もあるんだけど、できたら引っ掛かりがないほうがいい場合もある。とくにデザインしたりするとき、そこが引っ掛かることによって「やめたわ」ってなることもあるんで、インターフェイスの感触っていうのが発想に影響を与えたりすることはあるんですよ。

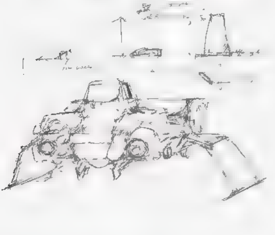
肝心の絵ですが、AFSタイプ2って描いてますけど、これがタイプ2だったら嫌だったでしょう（笑）。とくに右のはカナダで作られてた熊と戦うスーツにそっくりなんですよ。これはボツってよかったね。線もマイオリジナル的だ（笑）。

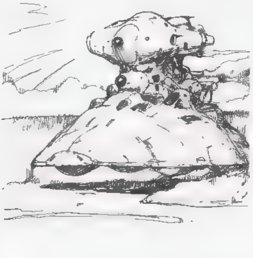
ナッツロッカーは映画「イエローサブマリン」のアニメ風な煙の表現を描いてみたかっただけで描いてます。当時はノ[illegible]ュヒンスア[illegible]オ風に描くのがカッコイイかなって思ってたことがある気の迷いです（笑）。スクリーントーン替わりに缶スプレーを吹いたりしてますね。オスカルを作る前にこんなホバーなのがあってもいいなぁ、と下のを描いてます。「アート・オブ・スターウォーズ」に掲載されているものの逆みたいなものがあるよね。左下のはホ[illegible]せい続く飛行マ[illegible]なんだけど、とりあえずアイデアだけのものは立体にしたとき線が細くなるよね。



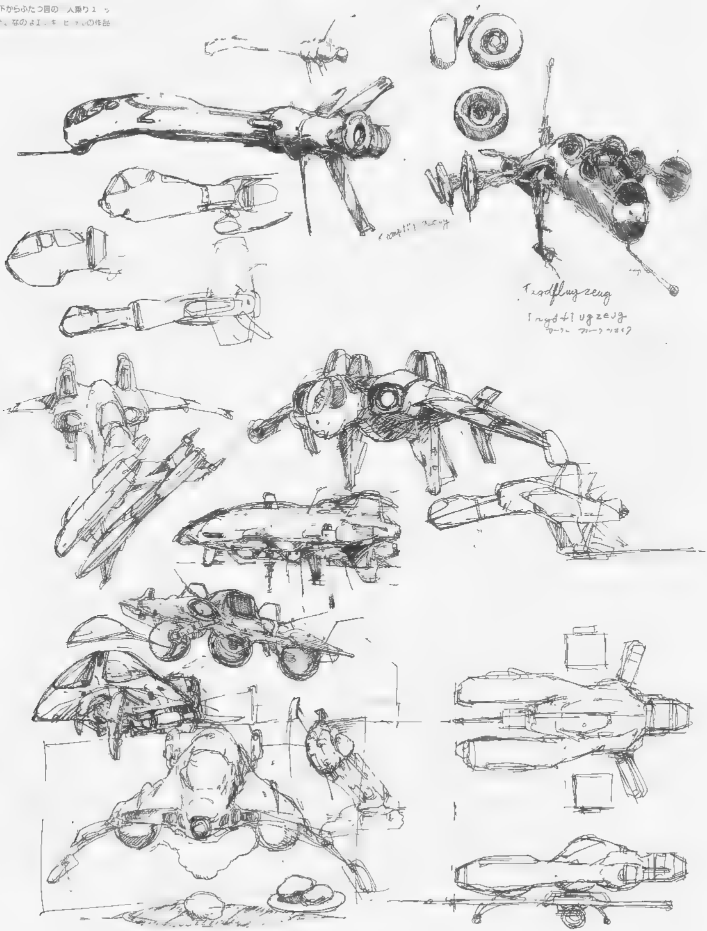


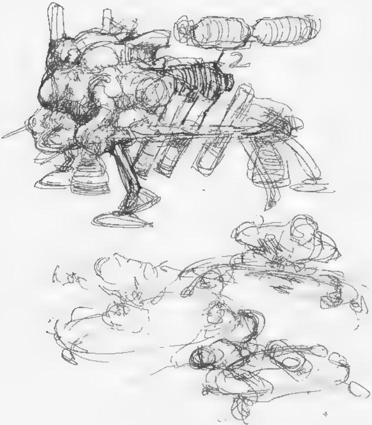


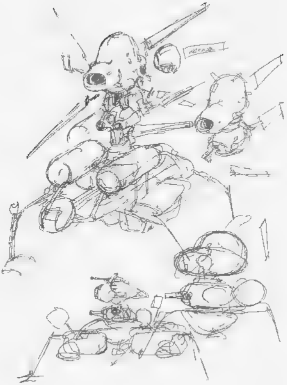


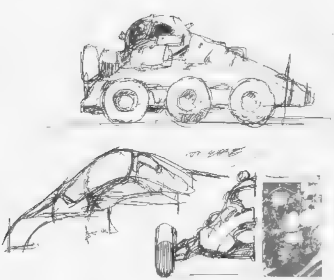


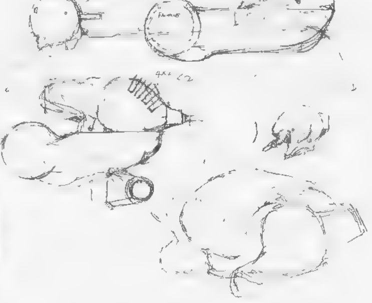
[illegible]テ・ルネ[illegible]のアイデアスケッチなどや、その当時色々描いたアイデアスケッチなんだけど、ファルケの反重力装置のレイアウトを変更したものもあってちゃちくていいでしょ(笑)。左下の下からふたつ目の一人乗りユニットみたいなのよ。[illegible]の作品とかにでてきたらうれしいな。別の作品のなかとかに使いたくなるね。でもMaKのものじゃないよね。側面部分なんてまんまスノーヴ1のパクリだもんね(笑)。

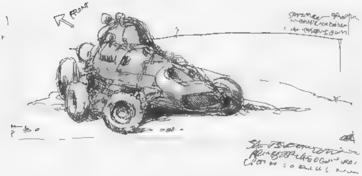






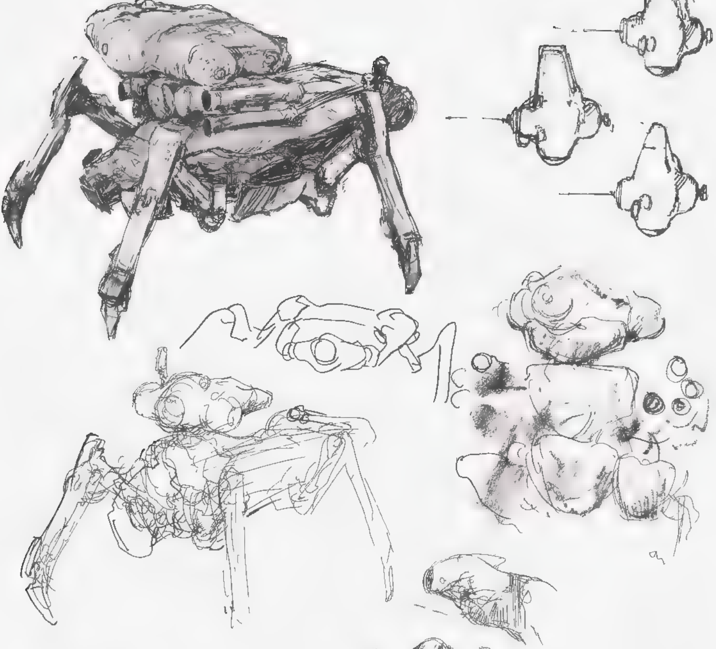




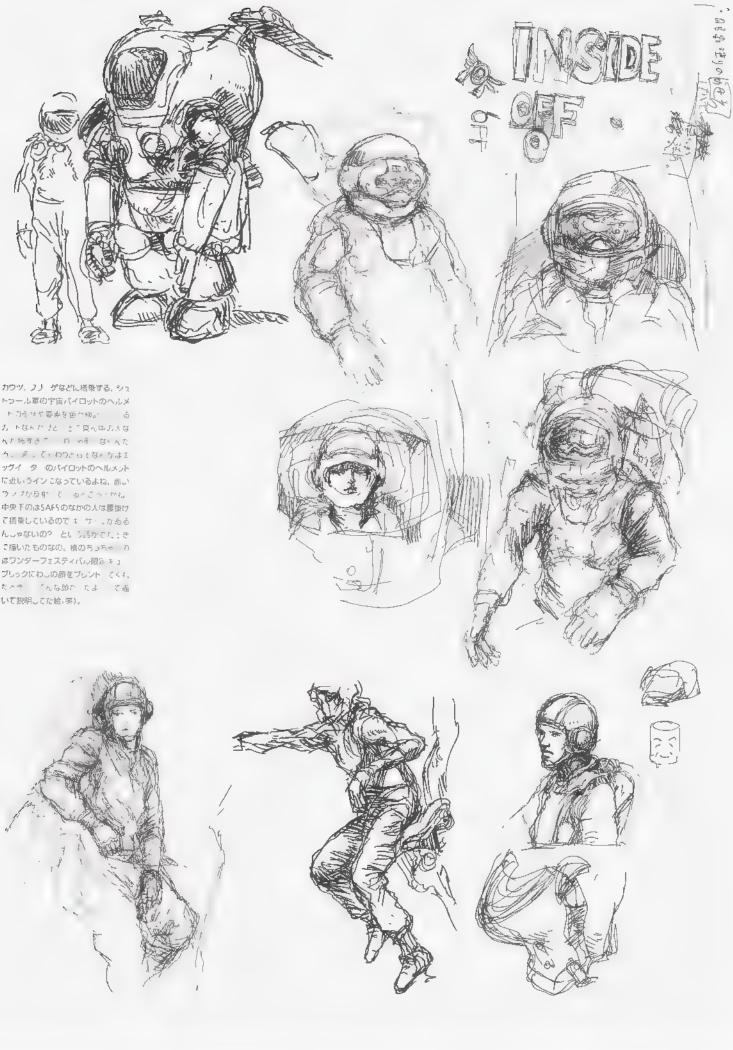


上の左のは月面をパトロールするノイスポッターみたいなもので下にシュレックを向けて、輪状な機体にユニットとノズルが乗っているというもので最近描いたものなのね。で、その右のは20年前に似たようなものを考えて描いていたのがあって、こうやって並べてみてもあまり変わらないね。ラフの上で比べても大差ないなって実験ですよ。20年間の進歩がなにもない(笑)。

左下は20年前当時描いていた月面車とかですが、いまのMaKに出てくる月面車に通じるニュアンスが残っているよね。これも立体にするとショボくて可愛いかもしれない。PKAのフォルムが入っているし、よく見るとシュトルムケーファーにそっくりだよね、これを四本足にしただけだもんね。右下のはスフィンクスを作るときに当時描いたラフです。



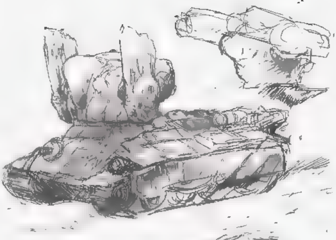
ここのものは四足機体（ノイスポッター）のユニットが乗ったものを集めてみましたが、ガンズ含め最近描いたものも[illegible]ます。右上のラフは、82年当時にノイスポッターを作るときに実際に原寸の型紙としてスケッチブックに描いたものです。どれが形がいいかな〜って検証してるんです。3つ作るより描いたほうが早かったね。行き詰まったときに絵を描いてみるというのをやってみるといいよ。最初に絵を描いたっきりがむしゃらに進めると大変なことになるので、途中で絵を描いてみると、これはすごく有効です。

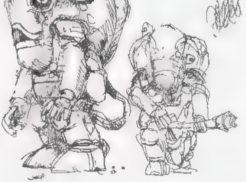


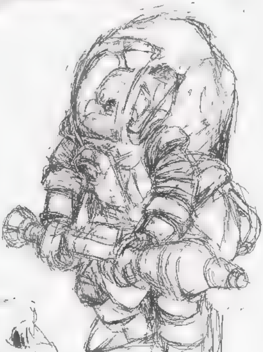
カウツ、ファルケなどに搭乗する、シュトラール軍の宇宙パイロットのヘルメットの形状や要素を色々検討。[illegible]るカットなんだけど、とくに真ん中の人なんか怖すぎて[illegible]れ[illegible]かけ[illegible]ないんだろ。[illegible]てるわりにはなかなかはエッグイーター[illegible]のパイロットのヘルメットに近いラインになっているよね、赤いラインが反射して[illegible]るところとかね。中央下のはSAFSのなかの人は腰掛けて搭乗しているので[illegible]サ[illegible]があるもんじゃないの？ という話がでたときに描いたものなの。横のちょうちゃ[illegible]のはワンダーフェスティバル限定キュブリックにわしの顔をプリントしてくれたとき[illegible]んな顔[illegible]たよ[illegible]て描いて説明してた絵（笑）。

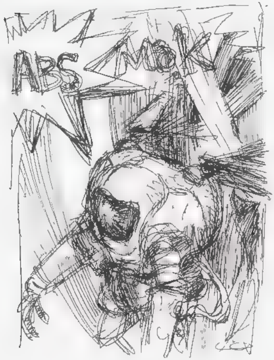
左のふたつは、もはや何のためにこんな怖い造形（ターン）を考えて描いていたのかよく覚えていない（笑）。メルジーネなんてまるでネイティブアメリカンだよね。良い悪いではなく、こわい（笑）。

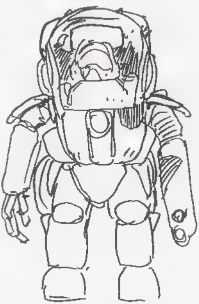
その隣の絵はアメリカ海兵隊の硫黄島に上陸して旗を立てようとしてる有名な写真があるでしょ？ あれ風にシュトゥルムケーファーとメルジーネがオブジェになっているスタチュー製のトロフィーが欲しいなぁと思って描いたの（笑）。右の上のはY-15とか、ドールハウス系の戦車の砲塔を色々検討している絵。初期のこの大きさならアリだよね。その下のPKAはPhotoshopで描いてるのかな。フォトショップを試すのに落書きしてるやつだね。一番下のはラクーンファクトリーの1/16フィギュアか。これはABSをふんだんに使って精度を出しているので、もっと「ABS使ってます!」って誇ったらいいよって話しながら描いたの



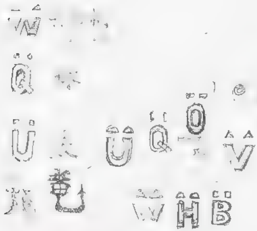


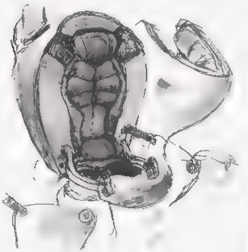


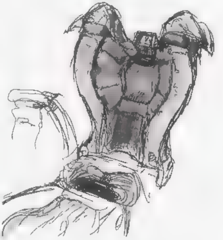


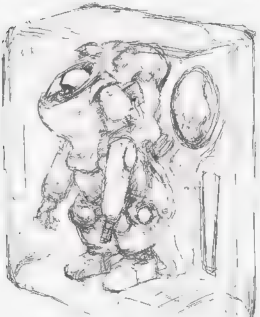


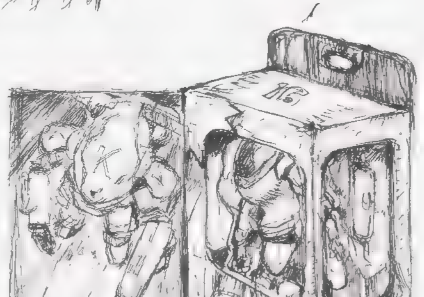
マックスファクトリーの1/16スネークアイの塗装を検討してるときに、マーキング案を検討していてね。正しくはウムラウトがついたものがないアルファベットにもついたものがあっていいんじゃないかって描いてたんだけど最近モスバーガーのCMここれ出てるよね（笑）。絶対パクられてる～。おまえら使った時はちゃんと言えよ（笑）。たばこを加えたQがあってもいいなあ なんても考えました。で、内部構造を作るために設定しないといけないときはこうやってちゃんと描いてる。下のは商品パッケージはこうなっていますよっていうスケッチなんですが、わりと商品に近いでしょ？ ブリスターへの入り方までこうやって描いてるのは、自分がそういうパッケージに入ったものがほしい一心だから。やる気マンマンだよね。こういうものも描いておるんよ。なぜ監修するかというと、自分はこういうのがほしいっていうビジョンがあるからです。描くか描かないかででき上がってくるものが違うからね。

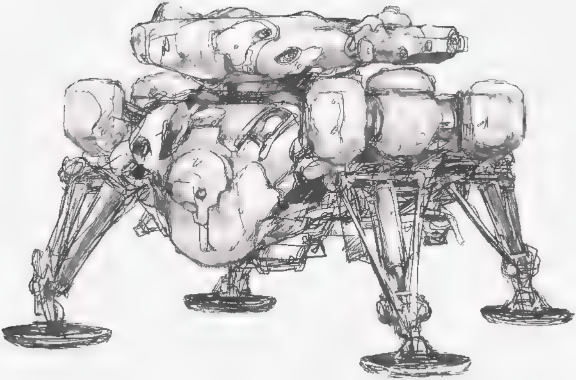


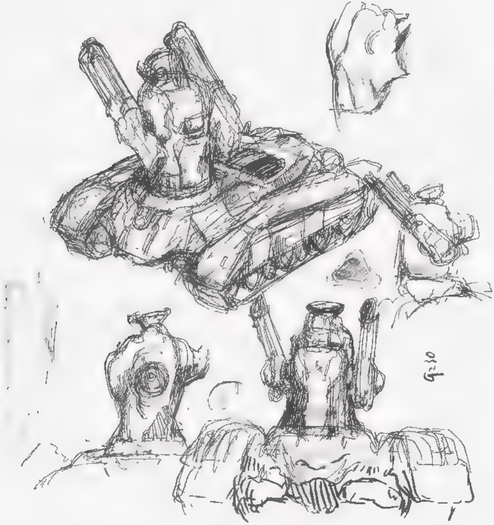










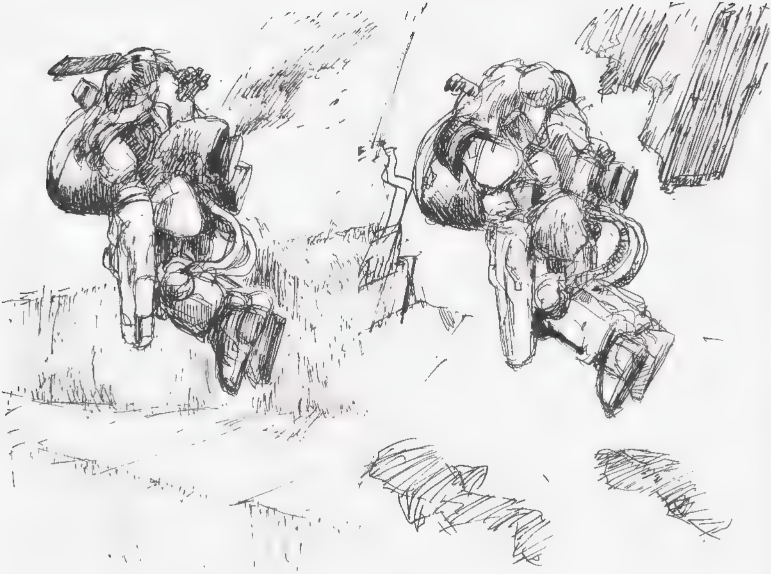


月面着陸用の無人探査機と対空戦車

[illegible]これ[illegible]ま立体化し始め[illegible]るん、ますかね。みんな手作りな[illegible]てると[illegible]よ。最初は「月面着陸[illegible]」[illegible]こうだよね[illegible]て[illegible]ながら描いて[illegible]て、描き進めるうち[illegible]のになった気がする。月面着陸船ってか[illegible]いんだよね。[illegible]はプラモデルになるとカッコい[illegible]。そのか[illegible]あるんでメーカーへ[illegible]ガンガン作ってほしい。

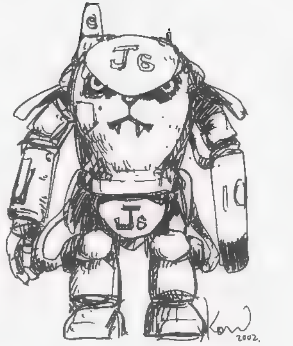
上のやつは、映画の打ち合わせのときに色々描いていたときのものです。それにあわせてアムゼルがどうなったとか言っているときだね。腕が右左逆の[illegible]ままで描いてるね。絶対に本物の兵器でも右利き用・左利き用というのがあるはずだからSAFSもキットであるといいよね。

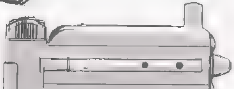
真ん中のはれいにウムラウトが描いてあるのを発見したときに描いた絵ですね。下のはパッケージやマークを考えているときに描いたんですが、塗ってみたら違うものにみえてきました。そのことは最後の"あとがき"参照なんですが、こういうことってよくある。最初の意図したものと違うものとして仕上げるのもまた面白いんです



上のふたつは違うところで違う時に描いていた絵なんですが、こうやってみるとこまかい違いはあるとはいえ同じアングルですね。なぜこのアングルでばかり描いているかというと、20数年前、ファイアボールを作ったときに、このアングルがいちばんカッコいいというのに気付いたので。やや斜めから覗いて、ちょっと[illegible]が見えてる角度は、プラモデルのパッケージでもこのアングルにしていたと思います。絵に描くときはさらに2、3歩手前に踏み込んで描いてます。そのほうがカッコいいから。なので何度も言うようですが、この絵を立体にしようとすると矛盾がおきますね。でも絵はカッコよさ優先なのでいいんです

イエロ サブマリンの1/35グ[illegible]エ[illegible]フを商品化するとき[illegible]う、うブリスターパッケージにしようかしよかと検討してるときの絵ですね。左の下はレーザーガンのデザインを考えこんだときの絵と[illegible]試したあとでレーザーの側面図を描こうとして描いた絵ですね





CHAPTER 2

火星甲殻団

そもそも火星甲殻団というのは、川又千秋さんの『SFマガジン』（早川書房）での連載SF小説への挿し絵としてスタートしている企画なんですが、じつは川又さんとお話していたときに、なにか新しいアニメの企画はないかな、なんて話があってそこが起点になっていたんです。それでビジュアル面の構築を先行して進めたんだよね。普通なら挿し絵ってのは小説があってそれに付けるキャラクターなどを、あとで文章から絵にしていくわけです。ところがこの作品は、こういうような乗り物こういうような人、こういうような場所で、というビジュアルを描いて先に川又さんに渡して、そこから考えていきましょうという企画だったの。つまり絵先行のお話だったんだね。わしと川又さんのあいだで、それができる環境にあったからできてる企画だったわけで、普通だったらそんなことはできないよね。

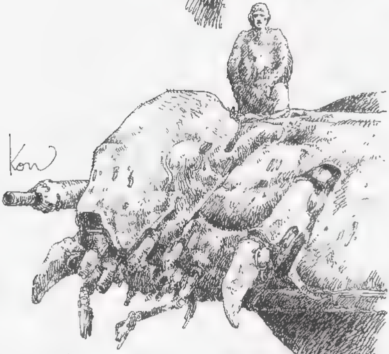
わしのほうで「こういう世界がいいですよね」っていう世界観を提示したです。火星で書いてほしかったんだよね。川又さんはもちろん火星を舞台にした作品で賞をとってるくらいの人ですから火星はお手の物、火星の権威ですから。火星と言えば川又千秋、川又千秋の「か」は火星の「か」っていうぐらい（笑）。火星千秋でもいいかもしれないぐらい。で火星を舞台にお話があるといいですねという話になった。それにやっぱり機械と人間の話がいちばんカッコいい。で、人間も機械も火星においてもっとも貴重なものってだれでも思いつくかもしれないけど、やっぱり水じゃない？　機械も水を中心に動くような世界、水素エンジンで動くような機械だったりとか、人間にとっても水は貴重なわけだから、まぁそのへん映画「デューン」のパクリと言ってもいいかもしれない（笑）。こういった、水を共通にした機械と人間の絆みたいなのでやってってくださいよ、先生！　みたいな。その中心になるビジュアルとして考えたのが、おなかに球体のタンクをもち、水を入れていて、なおかつ移動手段としてのボールとなっている。しかも一輪で、そのボ[illegible]ラーを中心に移動手段として動くというものでした。まぁそんなことはあり得ないんですけど、まぁ未来のことですし、SFなことなので、あとは文章による補完によってリアリティを出してもらう、川又先生よろしくお願いいたします。ということで（笑）。そこで川又さんが書いてくれたのが、カブトムシのBeetleと車両のVehicleをかけたビトル（Vehitle）という名前の意志をもった乗り物なんです。

そのときのための最初のラフスケッチというかアイデアを描いたものも今回掲載しています。当然ながら火星が舞台だから、車両はビジュアル的にオレンジ色に塗っておくとキレイな[illegible]や映像が作れるなぁとか、そういったことを先行で考えてるから、いつでも絵に起こせるんだよね。逆にいうと自分が描いたビジュアルで書いてもらった小説に挿し絵をつけるという、まさに「秘伝のタレ」のような状況の製作プロセスが面白いんだよね。

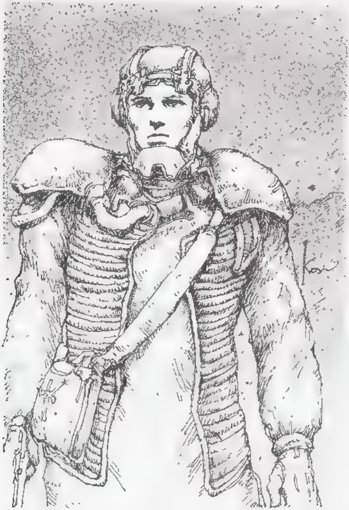
このビートルは走行するときはおなかのボール一輪でびゅ～んって進むんだけど、方向を変えたり地面に止まったりなど細かい動きをするするときの補助足が、甲殻類のカブトムシやカナブンのように4～8本出る状態もあるので、メカとしての変化が出せる。そういうのを読んでる人も頭のなかでイメージできるし、当たり前なんですが、ビジュアルになったときのことが先にあると、ビジュアルを書く仕事は非常にやりやすいんですよ、ホントに。挿し絵にしても、メカの機構的なことで構築されているシーンだとあたりまえのように描きやすい。こういった企画というのよ、常にこんな風にビジュアルを出すアンカーの人をスタート地点にしてやってほしいもんだね（笑）。すかたんな脚本家が書いてるモノの辻褄合わせだけでキャラクタになるようなビジュアルはカッコ悪くて当たり前。まず絵があってそれにお話を付けてくれる、っていうのがいちばん面白くできるよ。SFに関してはそれがいちばんでしょうね。一般小説でいうところのキャラ作りから入るわけだから、最初からビジュアルの人が作ったほうがいいね。だからやっぱいま、漫画原作のドラマなんかが多く作られるんだろうね。ビジュアルアンカーが発信してるビジュアルって作りやすいんだろうね。

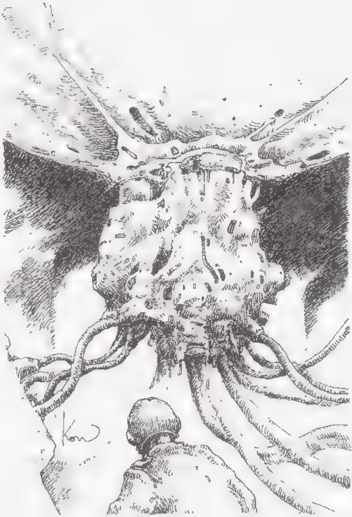
これは、小説のために描いた挿し絵。当然ながら[illegible]さんはガンマニアですから、ドイツ軍のモーゼル銃をかつて地球上にあった銃を小道具として作品に[illegible]ね。スター・ウォーズの撮影用プロップ銃でもモーゼルを使っていたよね。[illegible]形でね、みんなのなかの共通項としてなんとなくSFなものの銃のベースはモーゼルみたいな認識があると思う。昔ウルトラマンに出てくる防衛隊SGMの武装もモーゼルの改造銃だったりして、小学生のときカッコいいなあと思っていたの。スター・ウォーズを見たとき「あ、日本の特撮の真似ね」ぐらいのことを平気で思ったもん。このあたりのSFにモーゼルが出てきてもなんの違和感もなかったね。

左下のビートルと人の絵は「このころはまだ大きさの比率とかが漠然としているんだけど、このぐらいでいいでしょう」っていう提示を含めたんだね。毎回毎回描くたび形がかわっていくのよ。そのときの気分で描いてますから、これはどれが正解ですか？って聞かれてもどれも正解ですのでよろしくね

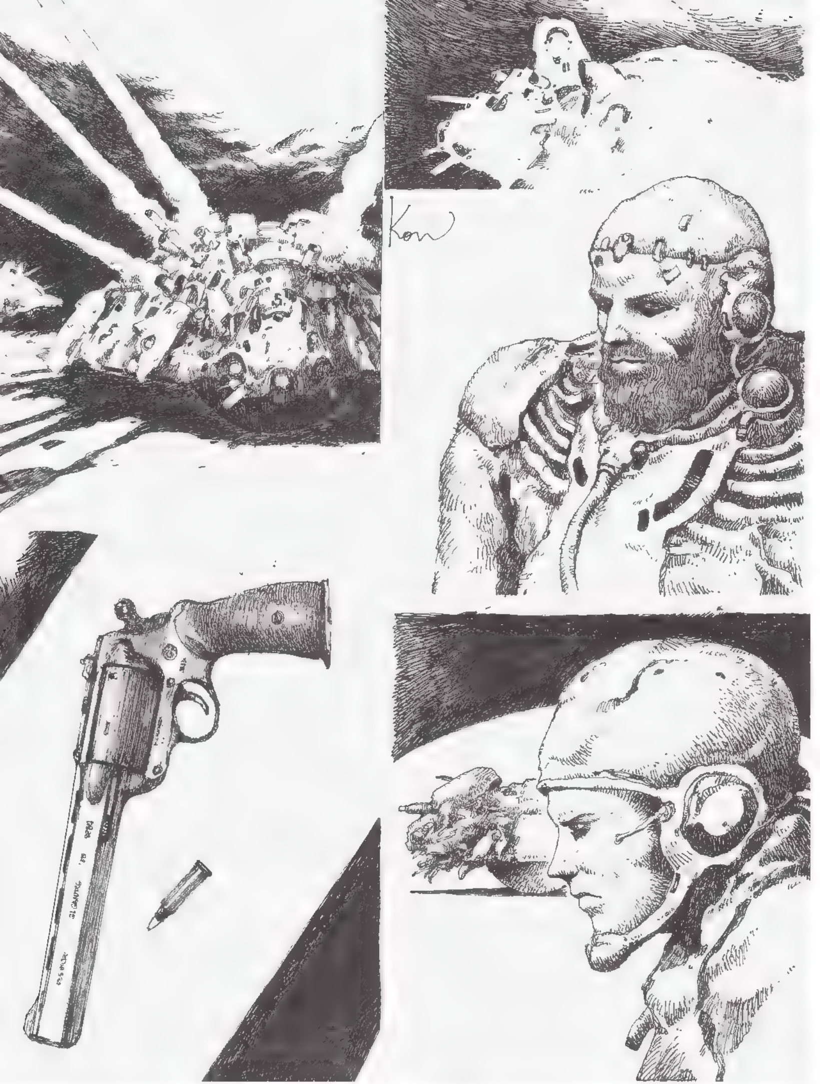


これは火星甲殻団の続編小説『ワイルドマシン』の挿絵です。登場人物がみなヒダヒダの服を着ているのは映画『デューン』の衣装のアイディアで、スティルスーツ［illegible］なんて体内の水分を再生するんです。デューンのスティルスーツはね、インパクト強かったよ。プロデューサーのラウレンティスが有り金全部吸い上げただけのことはあるね。デューンは自分のなかで好きな作品ですね。当時は色々言われたけど、今考えると監督はデビッド・リンチでよかったと思います。当然ながら水分も少ない惑星だからスティルスーツなど［illegible］のキャラ［illegible］はそのあとガイト24にも出てきます。自分的にはそれ［illegible］オシッコを［illegible］感覚をなくさないといけないといって、飲尿健康法をやっていましたよ。未来なら［illegible］なしでもできるんじゃないですか。

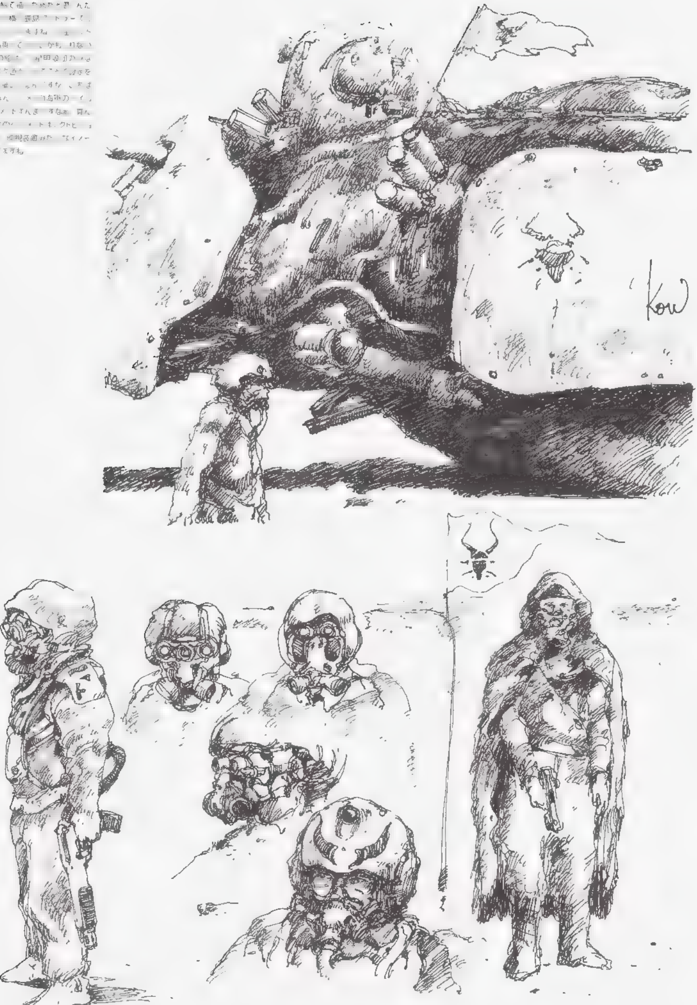


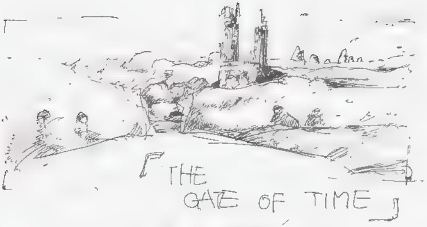


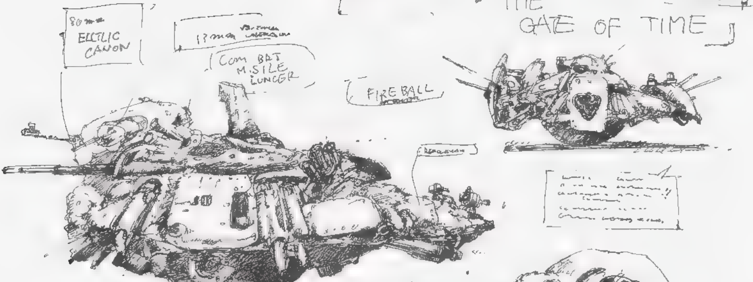
左下の[illegible]ト[illegible]たサイド。し[illegible]の絵は[illegible]早[illegible]文[illegible]の[illegible]し[illegible]描、[illegible]このスタイ[illegible]やや中間の位置[illegible]主役メカがあって[illegible]ちばん手前に主人[illegible]。[illegible]描[illegible]を[illegible]たときに[illegible]なんとなく[illegible]的な[illegible]で並んでいる[illegible]構図[illegible]面白くて[illegible]違う方法で描[illegible]るかもしれないね。[illegible]の[illegible]も[illegible]仕事[illegible]とき[illegible]中間[illegible]かもしれ[illegible]保証[illegible]裏[illegible]の[illegible]透[illegible]くる。そんな条件[illegible]で描[illegible]効果を明確[illegible]していくって[illegible]方法がベスト[illegible]そういうことが関係して[illegible]るので[illegible]その絵は[illegible]中間[illegible]かなく、白と黒かはっきりしている絵が多いね。[illegible]天野喜孝さんだような[illegible]なんです。[illegible]前[illegible]エ[illegible]の[illegible]「[illegible]ロ[illegible]ョ[illegible]」の本で対談したとき、天野喜孝さんが「[illegible]けとよくこれで[illegible]なんだろうな」[illegible]これを心配して[illegible]れてた[illegible]話があるんだけど、ちょうどこれを描いてる頃[illegible]ですね。アート紙に[illegible]の[illegible]描いてたんだけど、はみ出したところを表面の石灰質を削って修正もできるし、ホワイトを塗ることもできる。そういう方法で描いてるんだけど、今一番それに近い方法で描けるのがパソコンのペイントソフト。最新の方法が一番原初のやり方に近いってのも不思議だよね。Photoshopのペンツールで描くのがこの頃の描き方にいちばん近いね

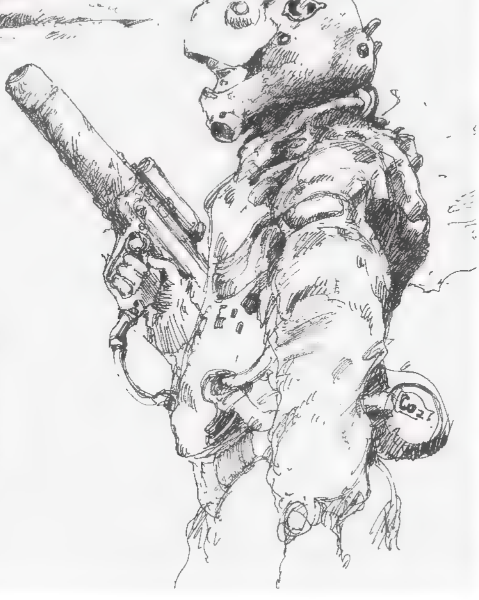

Kon

これも[illegible]て描[illegible]と思[illegible]んだ
けど[illegible]機体[illegible]トラー[illegible]
マ[illegible]ったス[illegible]ますね[illegible]
[illegible]と名前[illegible]かもしれない
第[illegible]トの[illegible]田[illegible]か[illegible]
さんこ[illegible]スケ[illegible]を
考えるの[illegible]なか[illegible]すな[illegible]さま
んて[illegible]なん[illegible]鳥獣の[illegible]イ[illegible]
[illegible]さんま[illegible]すなあ[illegible]
中の人たちの[illegible]トネ、ウトヒ[illegible]
[illegible]た[illegible]視装置[illegible]ナイノー
て描いてますね



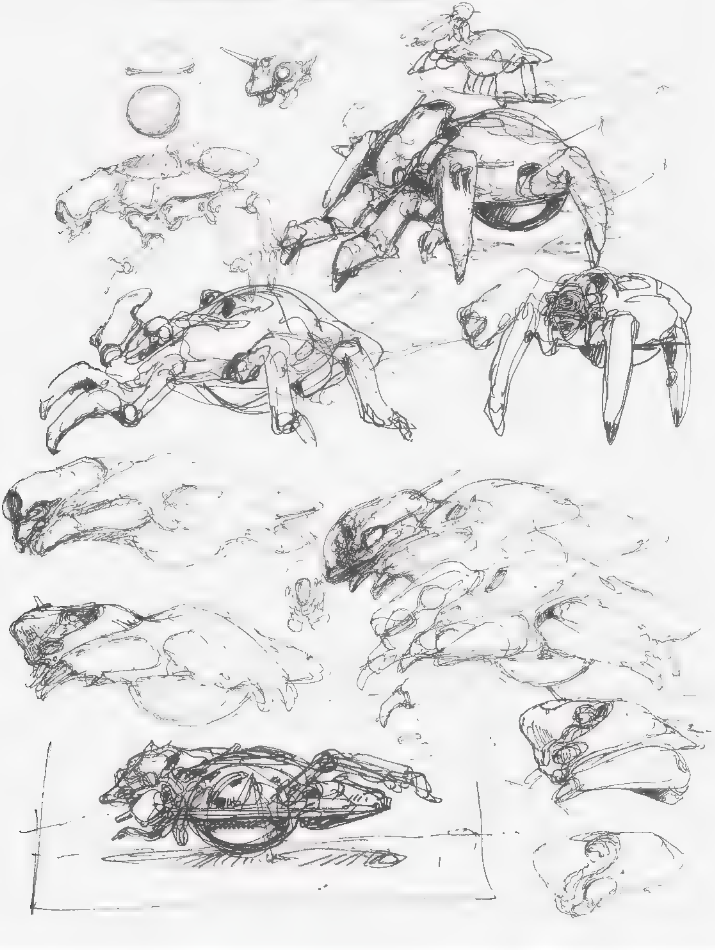


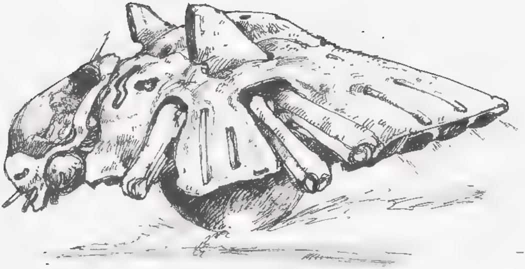




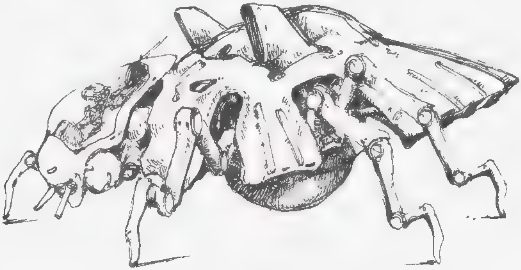
この絵は設定画を言われた感じでまとめてみてる感じですね。[illegible]星団戦団をゲームにしようという話もあってそこで描いたのか、後述するアニメ企画の時のイメージだったのか定かではないんだけど、色々設定を考えて描いてます。ガスガンを撃つ設定とかもあったのでちゃんと「CO2」ってタンクに描いてあるしね。このへんのイラストはアイデアスケッチであって、ここから詰めていくための絵なんです。細かいディテールはなにも決めてないで描いてって、単にこのぐらいのボリュームにしようとか検討してるだけです。あとで描き詰めていくと「これじゃ辻褄合わないじゃん」って自分で無理突っ込みしながら描くためのものなんだよね。このラフの段階で描かれていて、ビジュアル的[illegible]っていうのは最後まで残ってるんです。ビジュアルがよければ理屈のほうを[illegible]残したい、ってのがあるんでね。「アポ[illegible]ム」だとちょっと、さすぎた[illegible]ますぎた[illegible]「も[illegible]目[illegible]ようか[illegible]なって、[illegible]の段階ではむちゃをしてるんだよね。この時点の絵が面白いってのはそういう理由があるんです。

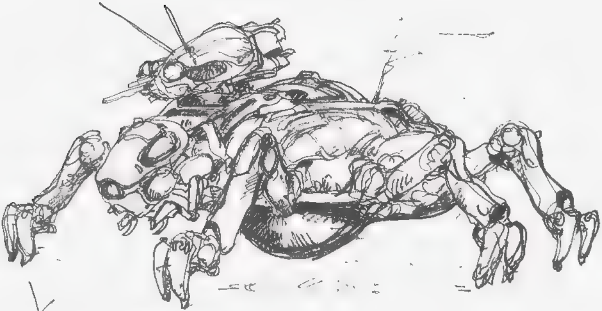
[illegible]の企画のため[illegible]なんだけど、要求されることが全然ちがうんで、それこそ[illegible]用[illegible]、なんじゃそれ　っていう[illegible]もでてくるのよ（笑）。これはこれでかわいいんですけど、わしとして出したい、っていうよりも、アニメのお[illegible]描[illegible]的[illegible]ますね[illegible]用[illegible]ライト[illegible]を[illegible]たかった[illegible]ことはな[illegible]ます[illegible]なんだ[illegible]は出[illegible]する[illegible]ですね[illegible]なかで線を整理していく作業は面白いとし[illegible]よ。でもこれは25[illegible]っていて、当然な[illegible]て[illegible]掲載され[illegible]描いた[illegible]スケ[illegible]を見[illegible]「[illegible]線が整理されてま[illegible]

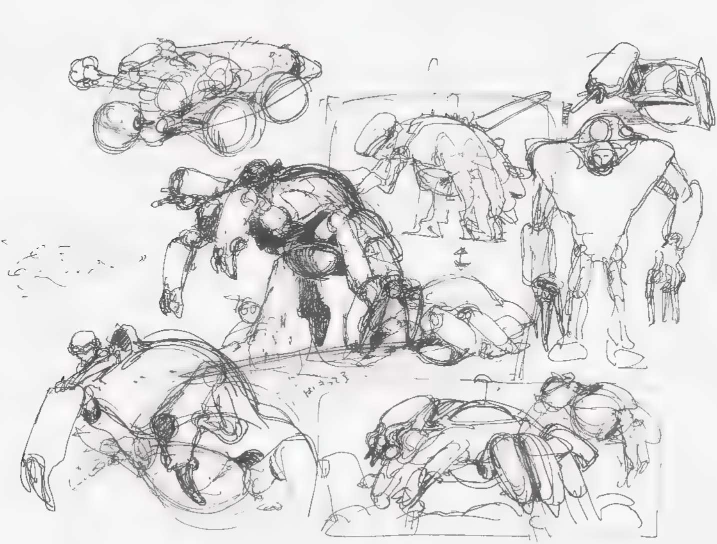


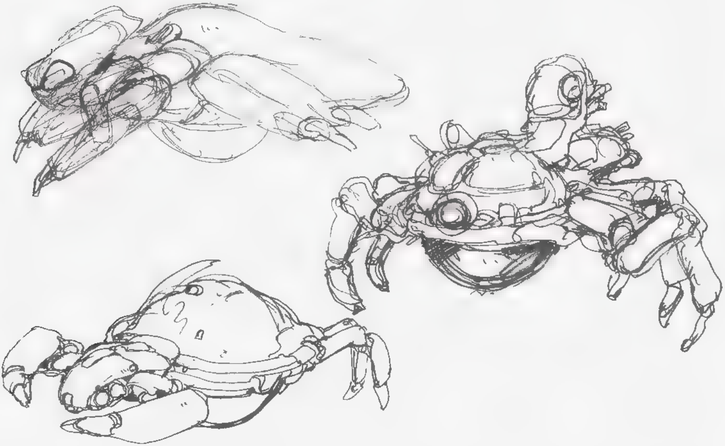


女戦士 ヴィートル 走行形態

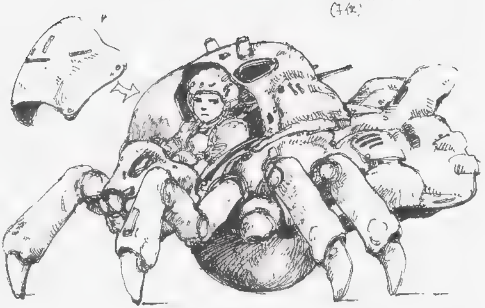


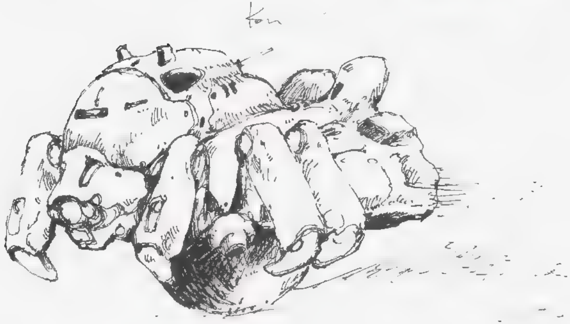



はいってる

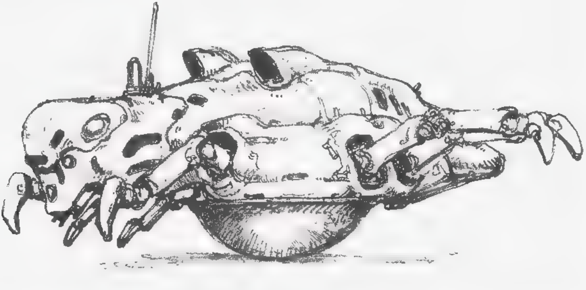


頭が割れて[illegible]たり[illegible]爪の先がくた[illegible]わかれてたり、[illegible]し[illegible]デザインよ[illegible]的[illegible]面白くなるかなって思[illegible]描[illegible]てみんなたと[illegible]ト[illegible]たとき[illegible]あまり変わり映えがしてないんだ[illegible]たくさんテクニックが身に付[illegible]るから「もう一度やらせろよ」ってことっすね。たくさんバ[illegible]ョン描いてるけど基本的な大きな変化がな[illegible]んでね。


オフヘンカ
装甲板
主人公用 ビートル
(子供)

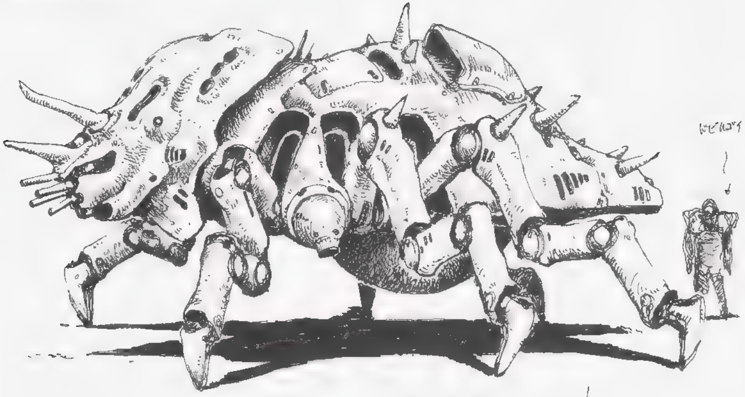


主人公(子供)用 ウイ・トン 走行中の図。



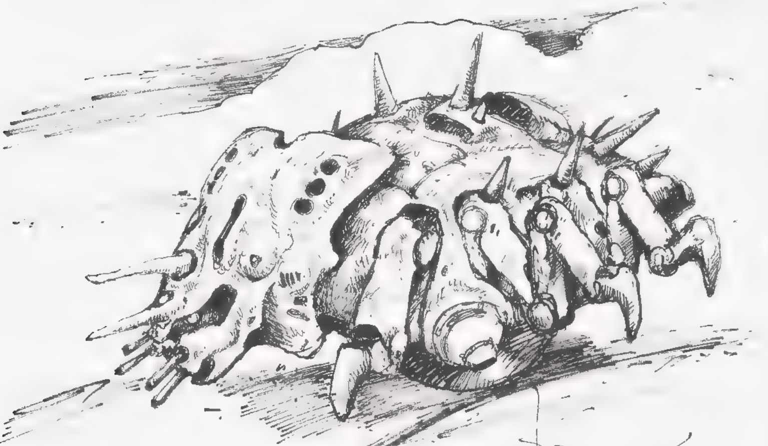
敵用に流、たたきなど トものはうよ ト ケット ナスみたいで変わってきて るので ソイトルも やすいだろう。実 イト的 はOK よ。ここまで変えると形がちがうんだけど よん、的、自分のもの かウォザイ それているか かって。うとそうでないところもあるんで難 ね。

ドビルゴイのスケール。

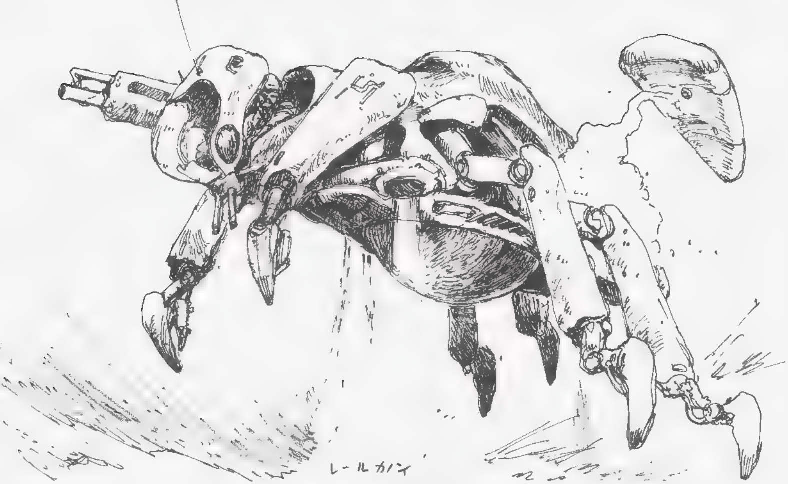


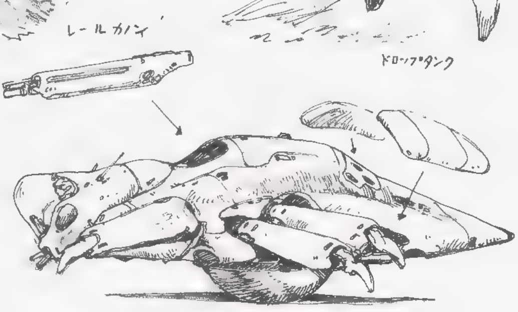
tom 88
24 May

ドビルゴイビートル

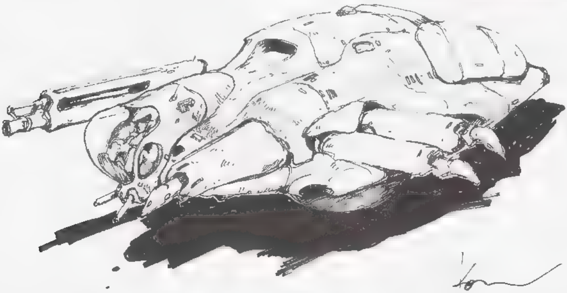


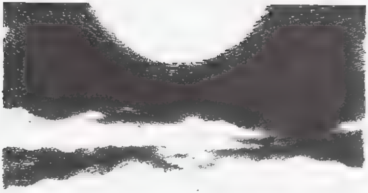
tom

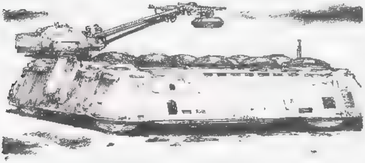



レールカノン
ドロップタンク

まへぶのヒートロッドを[illegible]用としてす[illegible]ストイズさい[illegible]イトされた時は絵がこれです　TV[illegible]メ「銀河宇世紀ずガス」のとき[illegible]たフィムをみ[illegible]ますね　あのアニメでまもう[illegible]メカデザイン[illegible]なんかあまなったんだけど　その[illegible]エトをして[illegible]るよね　まあ　ここまでやって「[illegible]」[illegible]かあるからしこまれ[illegible]てフ[illegible]トにされたんだよね　また　た[illegible]違う方まで[illegible]エ[illegible]を[illegible]すのでこれがボ[illegible]な[illegible]たのはそれはそれでよかったね

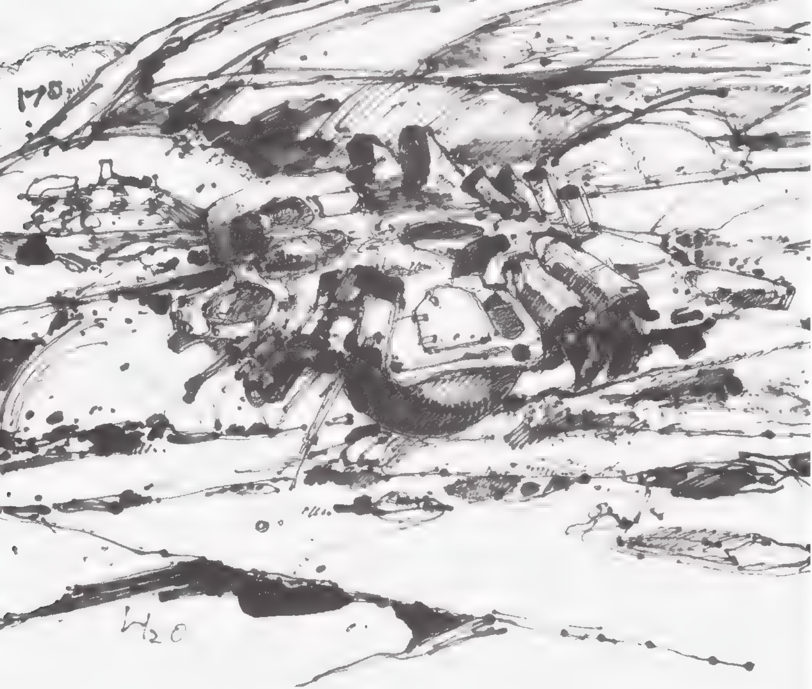


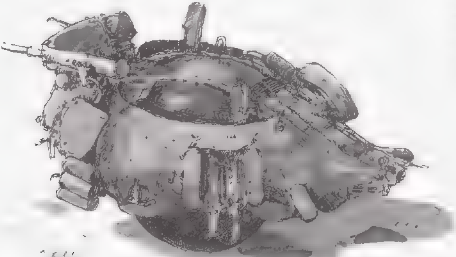




Kon

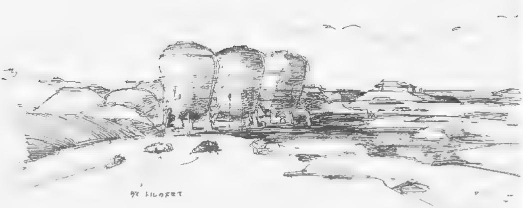
Kon



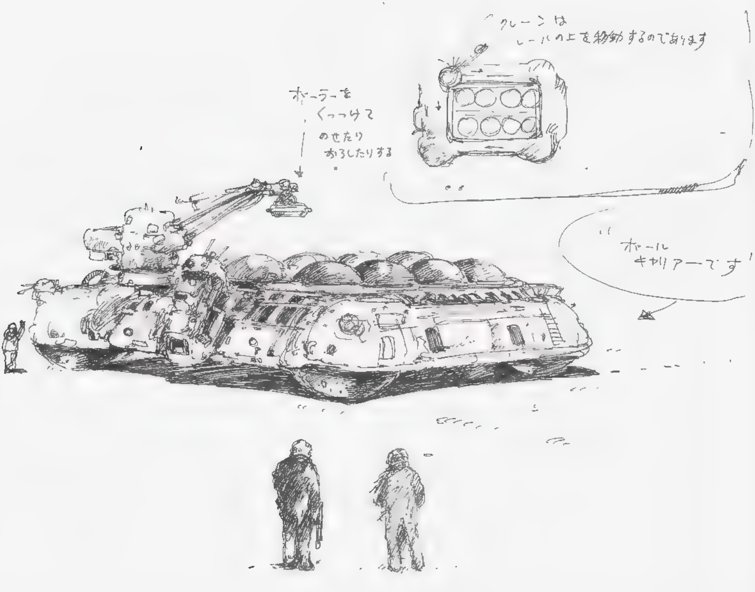


当時 [illegible] ジト [illegible] ト [illegible] を画面の表現と [illegible] 用し、体 [illegible] たんですが、それを [illegible] とアングル [illegible] ラ [illegible] 転するとき、[illegible] こう [illegible] 一番 [illegible] してる [illegible] んで面 [illegible] [illegible] な [illegible] 下描きまそて [illegible] チュアを見ながら描 [illegible]。

ボールを運んでいるミネソタの卵売り、いま見るとたこ焼き屋みたいだね。たこ焼き屋のおじさんの話みたいだな。これはこれで面白い[illegible]作れるよね。これが反重力装置だったら皆さんおなじみファルケ用ってことでピンポン玉で作れるでしょう。でもこの間隔で並んでいる[illegible]てのよう、[illegible]干渉し合うからありえないよね。今だったらちゃんとわしの頭も働いているからそのあたりも表現できるでしょう(笑)。



〝オアシスのよーす〟


〝クレーンは
レールの上を移動するのであります
ボーラーを
くっつけて
のせたり
おろしたりする
〝ボール
キャリアーです〟

CHAPTER 3

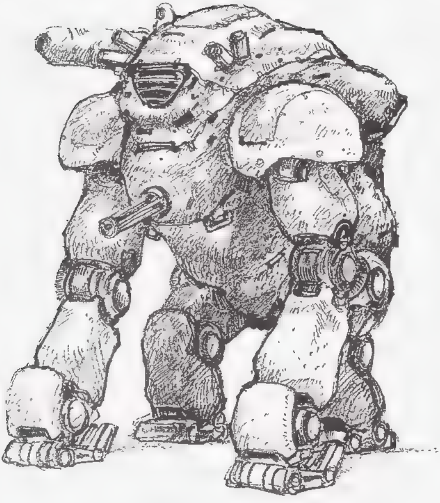
ゾイド24

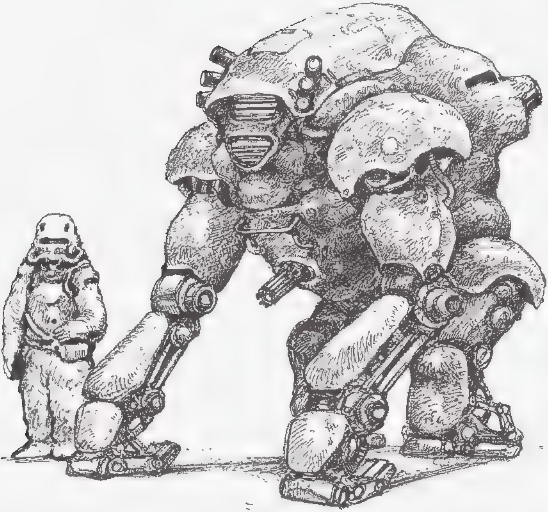
ゾイド24はね、'83年からあったトミーのプラモデルにモーター機構の入った動くおもちゃでね、その世界観や商品の作例を掲載した「ゾイドグラフィックス」という小冊子をトミーが作ってたのね。その誌面での単発の企画で、わしや小林誠氏で、ゾイドを改造して作例を作るというのをやったのね。そのときわしはアイアンコングというゴリラ型のロボットを改造したんだけど、MaKのナッツロッカーのボディを頭にのせてフォルムを格好良くして、もともとの1/72ぐらいの巨大メカという設定を無視して、1/20のフィギュアを横に立たせて、このぐらいの大きさのモノっていうのを作ったのね。で、当然カッチョいいので、それを商品にしましょう。それにあわせて1/24の設定で新しい[illegible]を作りたいというトミー側からのオファーがあったの。それで'87年から始まったのがゾイド24というシリーズなのね。

ところが世界観は共和国と帝国にわかれて戦っているという、まんまスター・ウォーズのパクリ企画でね（笑）。だったら帝国側はもう白いメカにするしかないよ、って提案したら「白いメカは売れないんですよ」っていうもんだから「白で出さないいんだったら出さなくていいよ」って返事してたのね（笑）。でも出したあと、このサソリ型の「デスピオン」っていうのは「グッドデザイン賞」をトイのジャンルで取ってるんだよ。で、うちには音沙汰なしよ？ 受賞したのは本で見て知ったの。とにかく、人の話には耳を貸しておくもんだよね。

下の絵は、'89年に『ゼブル』というシリーズ名でゾイド24が再販されたときの箱絵で高荷義之先生が描いたもの。それを「装甲動物戦記パンツァーティーア」として'03年にウェーブから発売されたとき、わしがディレクターで機体色を白に変更したの。

©1983-2006 TOMY
ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd.and used under license.



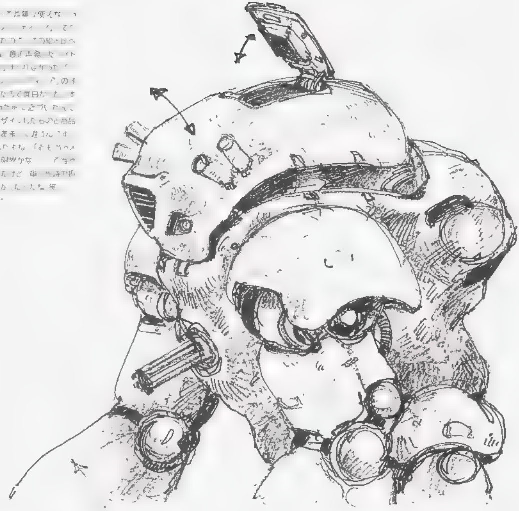


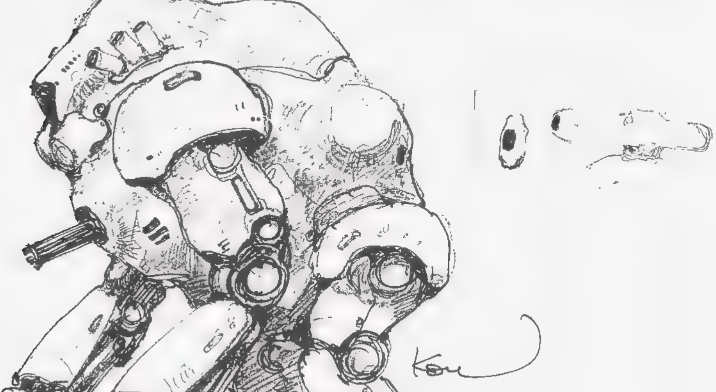
Kow

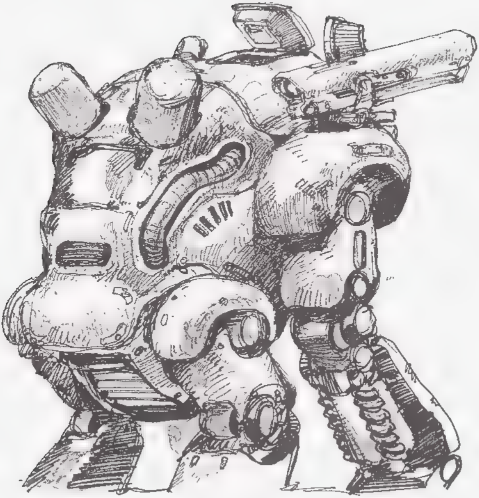
まずはゴリラ型からデザインをはじめて、て[illegible]最初からガトリング砲が回る機構ってのはあ[illegible]ので[illegible]どこ[illegible]付けるかの検討もしています。胸に載せてみたんだけど、胸も[illegible]んだけど[illegible]股間でもいいかな[illegible]さすがにまずいかな[illegible]って（笑）。顔を[illegible]ただの顔じゃな[illegible]そのナ[illegible]ロ[illegible]カ[illegible]頭の作例から[illegible]デザイ[illegible]のコンセプトを[illegible]って、ここはこういう風にユニットが入るよ[illegible]って考えつつもなまか[illegible]どこの[illegible]か臆くかっていうような要素のほうがおもちゃとしては重要だったりするじゃない？ そういうところも検討しつつラフを描いていますね。これはかなり自分のなかで[illegible]いな[illegible]て[illegible]うフォルムなんですけどね。[illegible]よりまとま[illegible]ますよね。大きくエンジンが開くところと[illegible]さく開く[illegible]手のディテールを検討している[illegible]なんだけど、内部ユニット自体は[illegible]用だから[illegible]すでにあるユニットにどうかぶせるか[illegible]って検討して[illegible]うまくやりやすいんだよね。

当時からト[illegible]ーのノイトを動かす技術ってのは[illegible]ひとつカモ[illegible]であれだけ可動をするっていうのはほかのメーカーではできなかった[illegible]それ[illegible]技術をもって[illegible]るんだけどね。ユニットに被せるデザインなんですが、製品は04年[illegible]イト24[illegible]遺[illegible]えな[illegible]てことで「[illegible]ティ[illegible]」で[illegible]

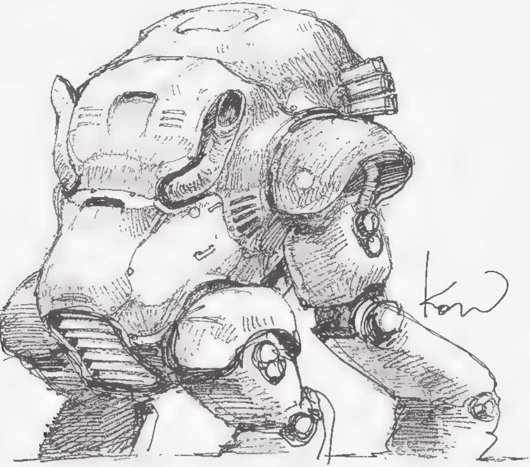
[illegible]たの[illegible]の絵が出て[illegible]み[illegible]ま[illegible]ね。最近出発[illegible]た[illegible]イト24を[illegible]ま[illegible]なかった[illegible]なんかも「[illegible]ティア」のす[illegible]ま[illegible]れたりで面白かった[illegible]中途[illegible]なかった[illegible]す[illegible]当時デザインしたものと商品になったもの[illegible]違うんです[illegible]感覚[illegible]んだよね。「[illegible]メーカー[illegible]限界かな[illegible]諦めて[illegible]けど[illegible]当時の[illegible]のせ[illegible]な[illegible]た[illegible]（笑）



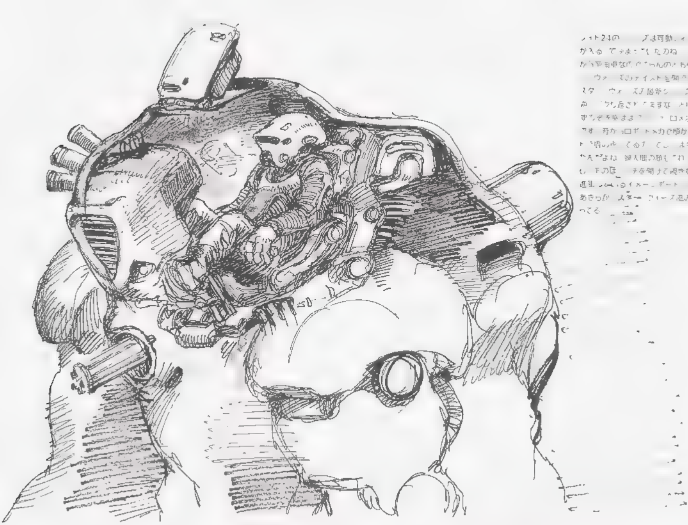


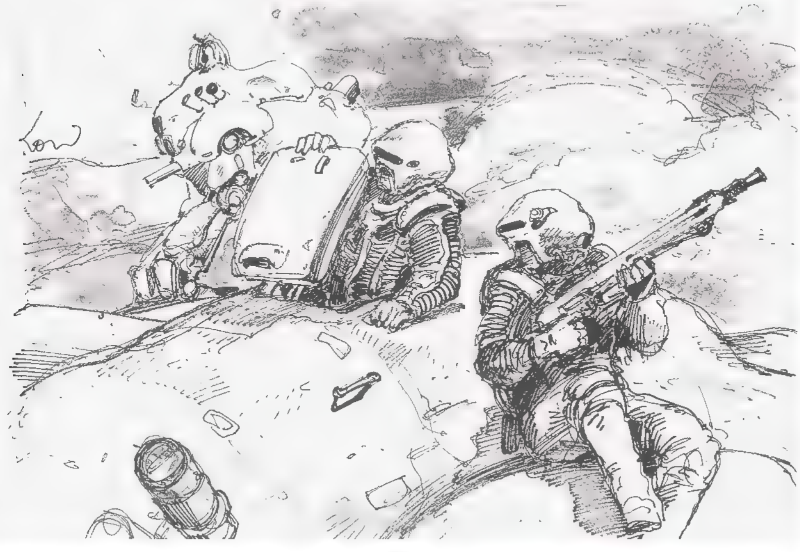


これも後ろからのデザインをと[illegible]る
かを操[illegible]して、[illegible]ですが [illegible]イト流
[illegible]
意味な彫刻とかを　あえて入れてます
ね。これはこれで面白いけどね

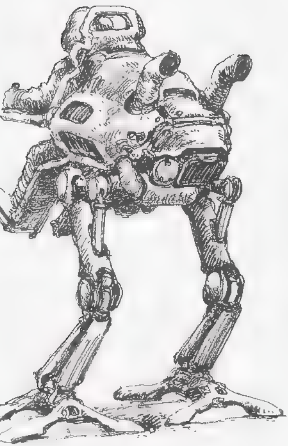


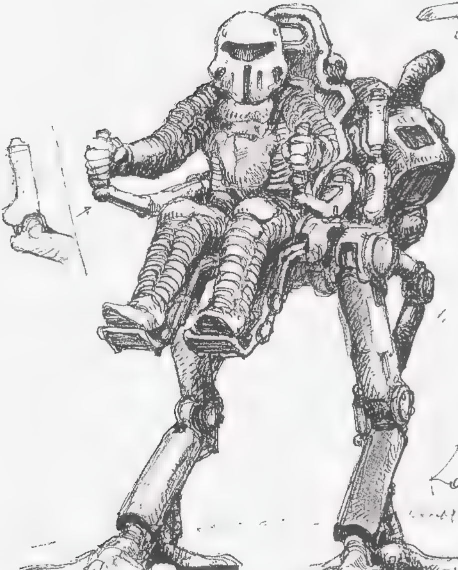
ソルト24の[illegible]ブは可動、イキュア
が入る[illegible]でかまで描いたのね 当然な
がら下半身ないので[illegible]ちゃんのとおりスタ
ーウォーズのファイストを彷彿させるわ
スター・ウォーズ最新シリーズでま
あ[illegible]ちを思わせますな とりあえ
ず[illegible]ロメオの[illegible]
です[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]下の[illegible]チを開けて覗きながら
[illegible]
あきらか スター・ウォーズ風の銃も
ってる





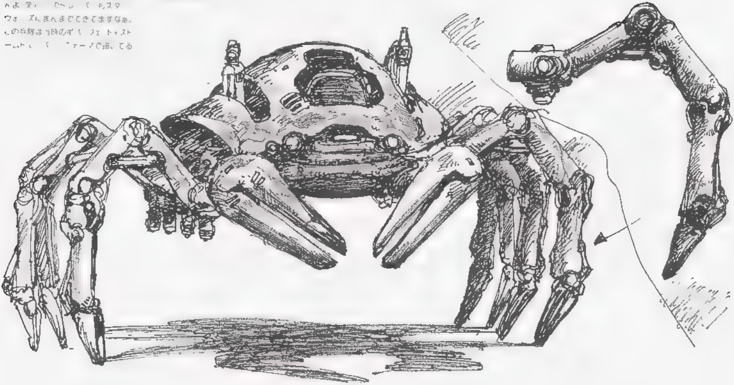
タガダチョウ型ウォーカーですが、フィギュア関しはまるまるそのまま製品となってますね。ぜひ高荷先生の絵と見比べてみて下さい。新しいスター・ウォーズでもこういうものが出てきてますね（笑）。こんなウォーカーも出てきたし、まるっと取りかえられましたね。私は88年に描いてましたのでみなさん読んでいたら（笑）。こういった動物の形したものを提案したんだけど、やっぱりそういうのは受け入れられないみたいですね。

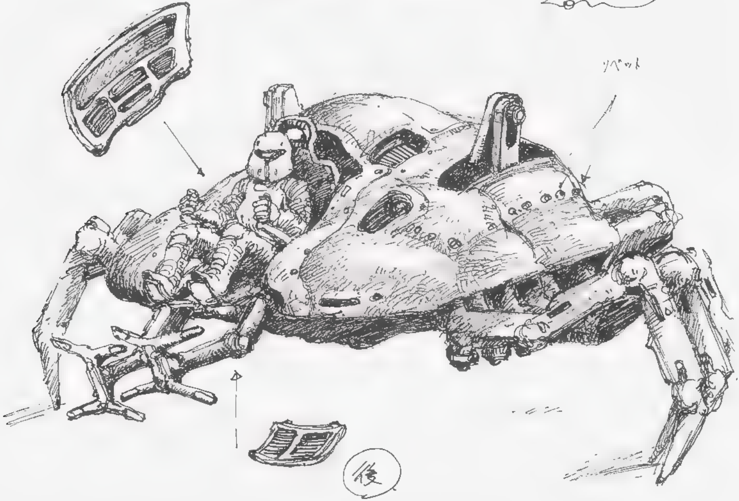


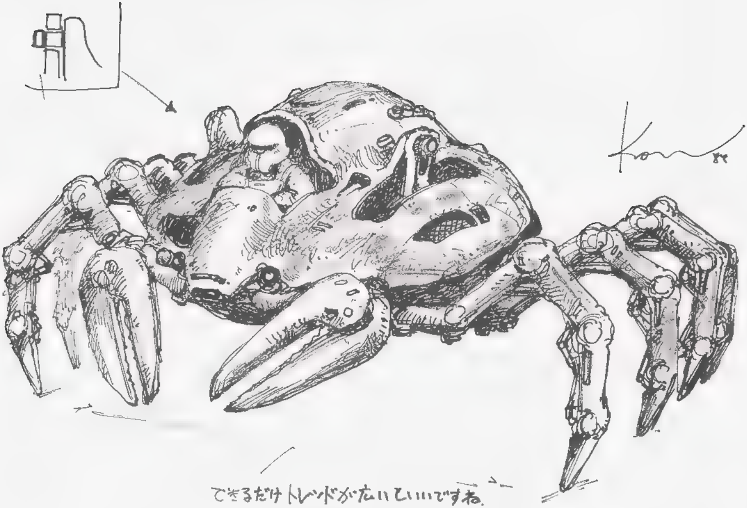


Kow 88

ケまカニだ、なのをやってもらえませんか？ ていうオファーがあって「お題はカニ」（笑）大喜利みたいですね。蟹と、あらゆる甲殻類がでてくるんだけど、エビは駄目みたいですよ。エビはおもちゃっぽいみたい。（笑）。蟹のフォルムをおもいっきり出すとカニ直撃な看板みたいなメカしかないんよ（笑）。 かもしれ もスターウォーズにまんまでてきてますなぁ。この兵隊は当時のボバ・フェットとストームトルーパーのイメージで描いてるんだけど、いまのスターウォーズはまんまこの顔だもんね（笑）。取り返されました。わしが早かった（笑）。カニは取られなかった気がする（笑）。カニもちょっと眺めるノイトでしたかもしれないね。カニかわいいんだけどね。蟹味噌のところにくっつくかいるじゃないでしょ？



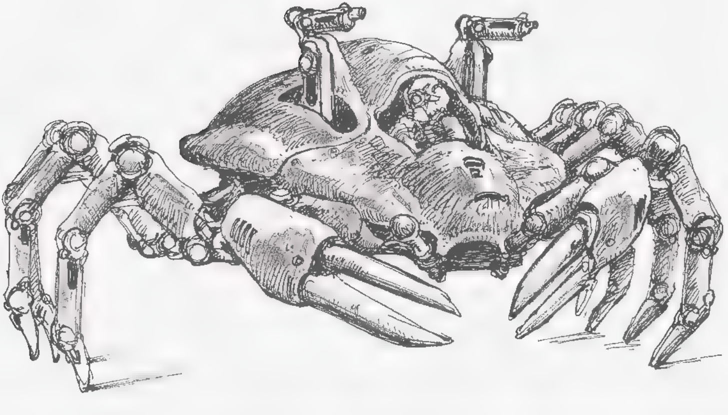




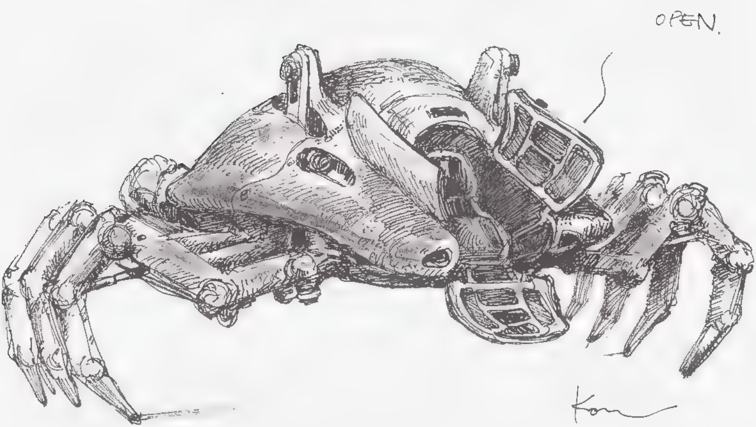
Kon 84

できるだけトレッドがないといいですね。
（カニのかんじが出やすいと思います）

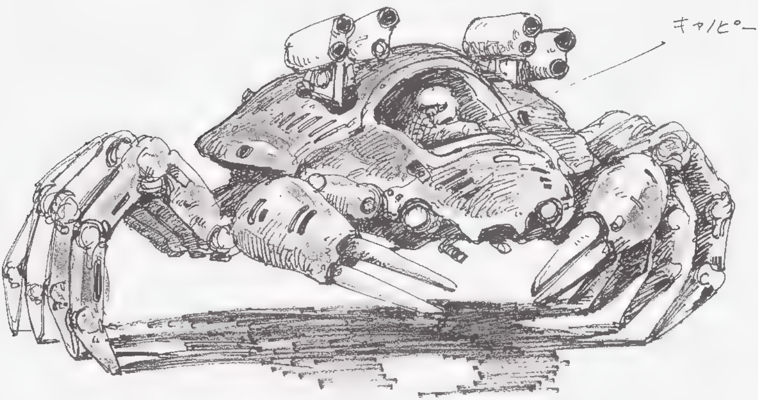
メカニックを利用して
角度が変わります。

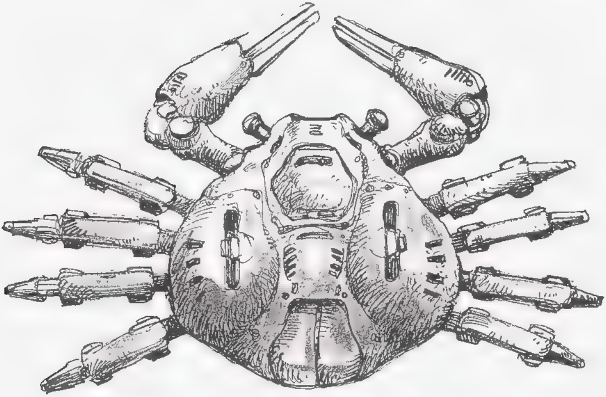


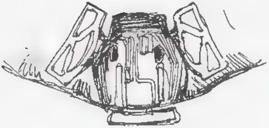
後

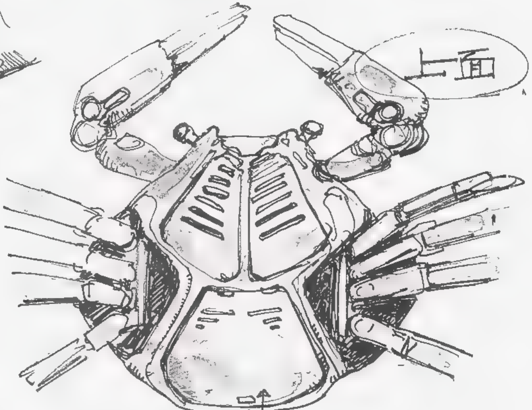


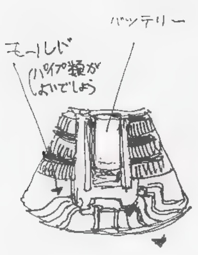
Kon

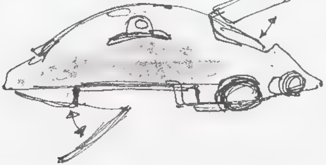



↓ OPEN



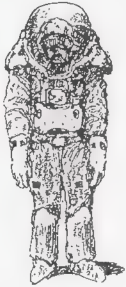

上面
ここがバッテリー用のハッチに
なってると おもしろい


バッテリー
モールド
パイプ類が
よいでしょう

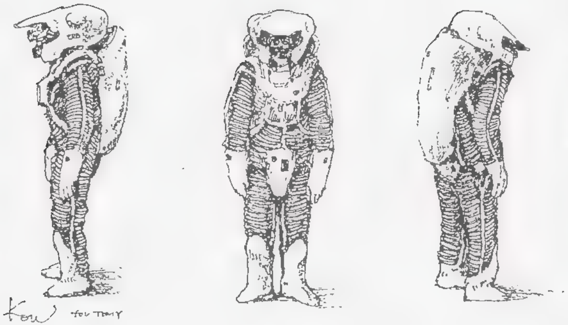


Ken for Tomy

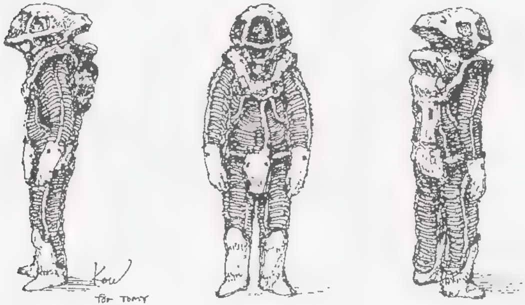
Ken for Tomy



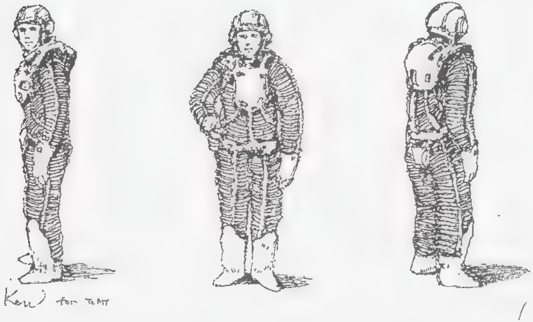
Ken for Tomy



Kow for TOMY

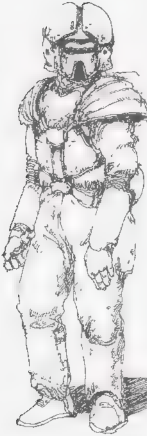


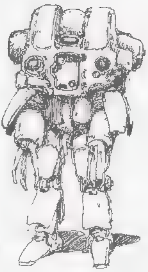
Kow for TOMY

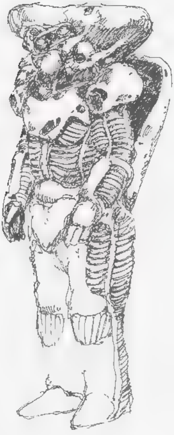


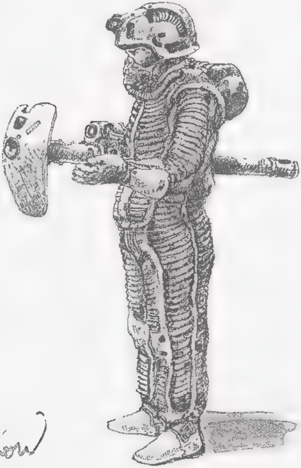
Kow for TOMY

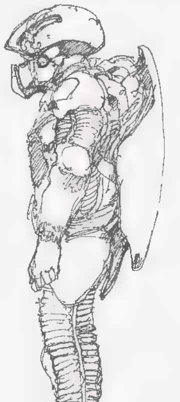
[illegible]も当時はキャ[illegible]をつくって[illegible]たなので、セットデザインなんかもと まんまスター・ウォーズ[illegible]ですね このいちばん上のやつとかギーガーが作品集[illegible]したイラスト[illegible]を描[illegible]てたなかあ[illegible]くって[illegible]す まんなかのやつは[illegible]ときに ぜひこの[illegible]トを立体化[illegible]と頼んで「[illegible]オ[illegible]の形態になってな[illegible]のスティルスーツ設定が付いてたんで、それの[illegible]です。





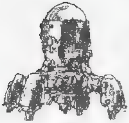


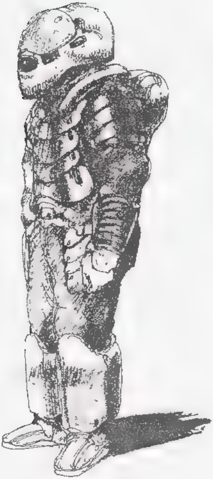




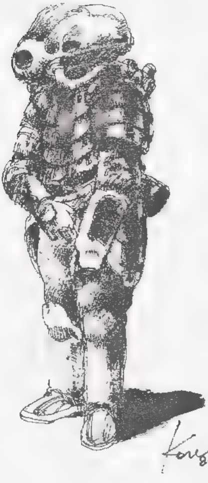
これもいろんなものを提案してるスーツ類なんですが、さすがに製品としてはほとんど使わなかったものばっかり。シュレック握っているのなんていまのアメリカ兵みたいでかっこいいね。となりの亀男スーツもいいね、笑

Kow

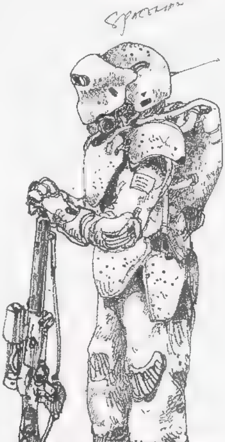




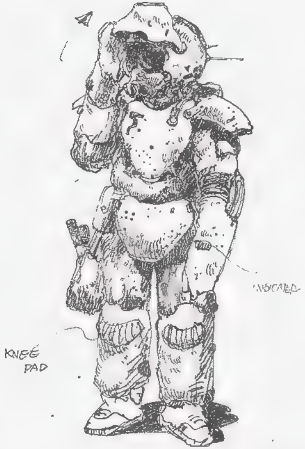
Kiou 86



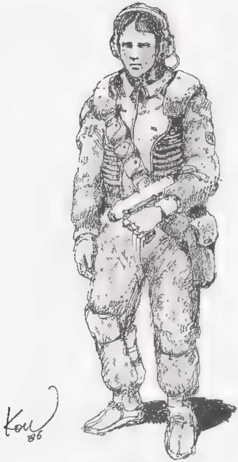
Kou 86

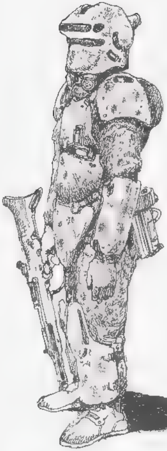


これもおもいっきりァュ[illegible]ンですよね。肩の甲冑というか日本のよろいみたいにしていて、下はそれをメビウス風のタッチで描いてますね。このころは巨匠達のタッチを真似するところから入ってますからそれこそメビウスだったり大友さんだったり上手な人のを真似して描いてます。やっぱり真似するんだったら上手な人のを真似しないとだめだよ。最初は真似るところから入るのか、い[illegible]っこ約名人もっとります。絵だってそうなんだよね。だれが上手なのかを見る目も大事だけどね。

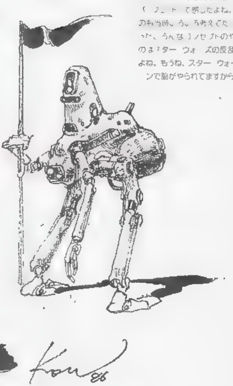


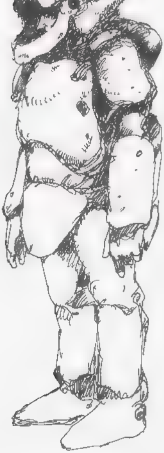
Kou 86

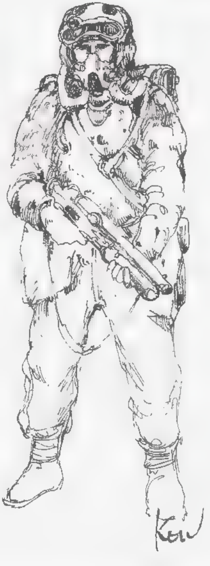


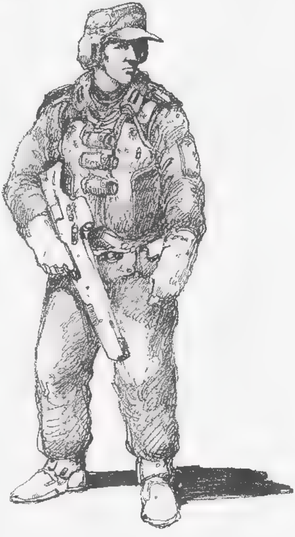


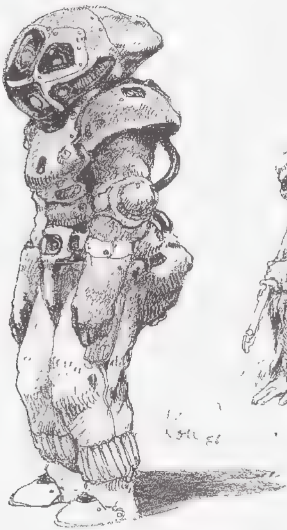
左の[illegible]ンはですね　ナイト24　こんなキャラがいたら面白いなぁ、って描いてたやつですね。旗もってるのは家来ロボットみたいな[illegible]。こっちのはボバ・フェットを意識してますね。偽ボバ・フェットって感じだよね。そのほかのも当時いろいろ考えてた、使わなかった、いろんなコンセプトのやつで、下のはスター・ウォーズの反乱軍風ですよね。もうね、スター・ウォーズとデューンで脳がやられてますから、わし。

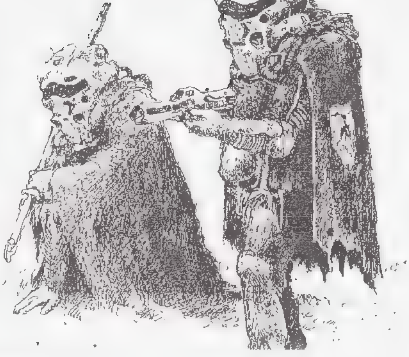




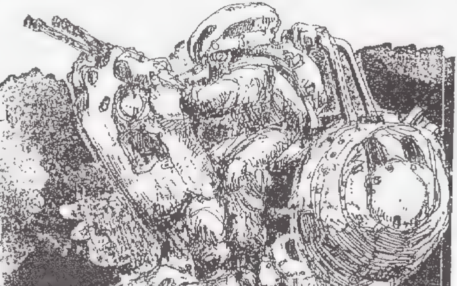




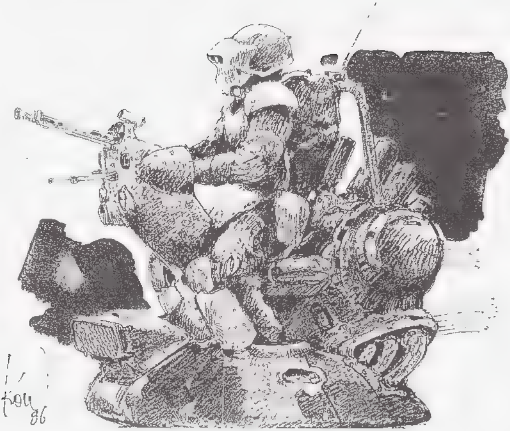


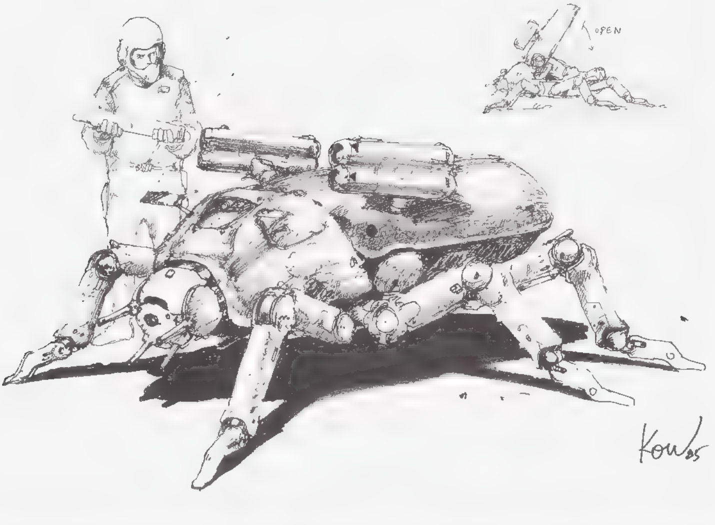


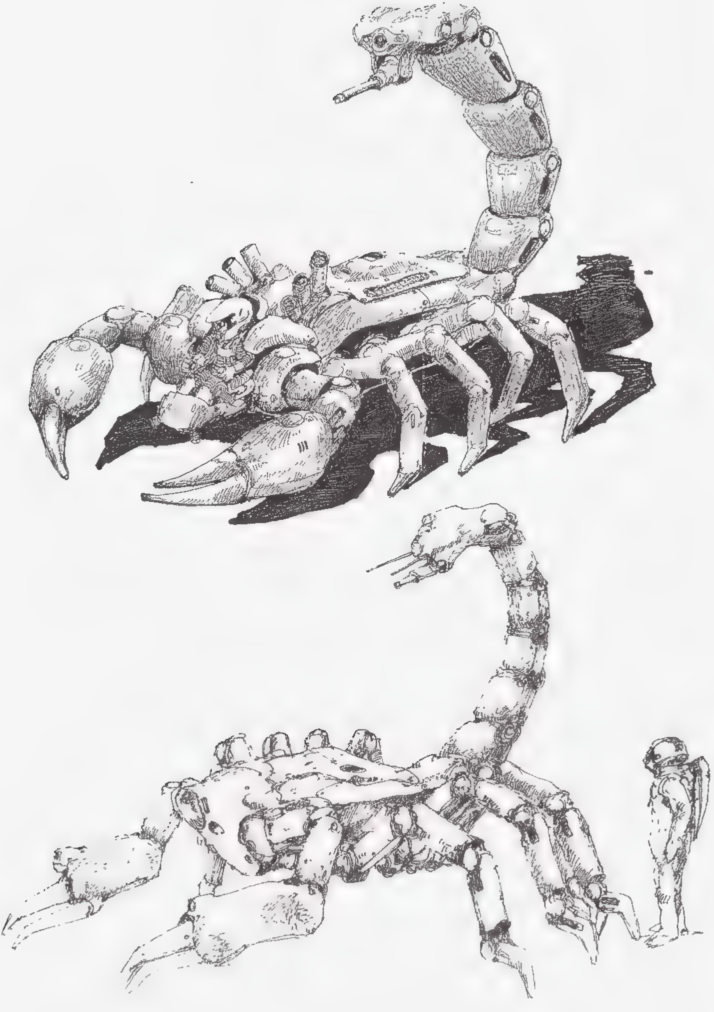
これ左のやつが「[illegible]ィ
ア」で商品になってる[illegible]
[illegible]ィ[illegible]から改造して[illegible]
く[illegible]も[illegible]ちはサントヒ
ナ、みたいだね[illegible]のところが、面[illegible]
な[illegible]て[illegible]より[illegible]そ[illegible]デザイ[illegible]
西洋のよろいでもあるよね。あれでな
が[illegible]ですごくとさ[illegible]
なりな[illegible]か、面白よね 笑[illegible]それと
同じよ[illegible]モ[illegible]スタ[illegible]
ってるとまって自分も見えな
よな 笑 昔からあれまし[illegible]
なと[illegible]です[illegible]
の時ケピ[illegible]すよね 下のまウタ
[illegible]コンセプト[illegible]ですね
当時[illegible]なものがバイク
[illegible]タ[illegible]く[illegible]を[illegible]おく
と[illegible]
機構があってね それを[illegible]
を作って[illegible]型のデ
ザインしたんだよね[illegible]製品化さ
れなかったんだけど、面白かったね



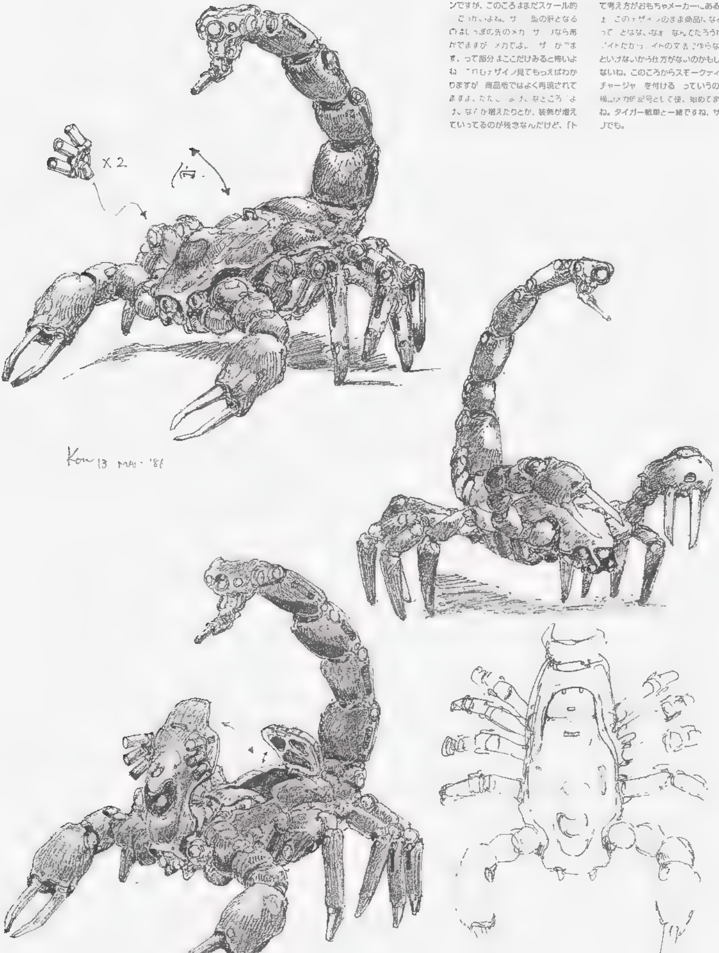
これもカタツムリ[illegible]ですね [illegible] 遊具
などのんきな形してますよね 10円
入れると動く車の乗りみ[illegible]
[illegible]乗りたくな[illegible]ちょ[illegible]眺すか[illegible]
メカだよね[illegible]大きさ比[illegible]かで
るね。[illegible]部みた[illegible]たな[illegible]
[illegible]ようで[illegible]よう[illegible]
カなんだ[illegible]このよ
す[illegible]自分で[illegible]て[illegible]
うのも何だ[illegible]映画[illegible]
[illegible]
せご[illegible]同[illegible]
[illegible]やっぱり[illegible]
も[illegible]SF兵器[illegible]限界
があるよ





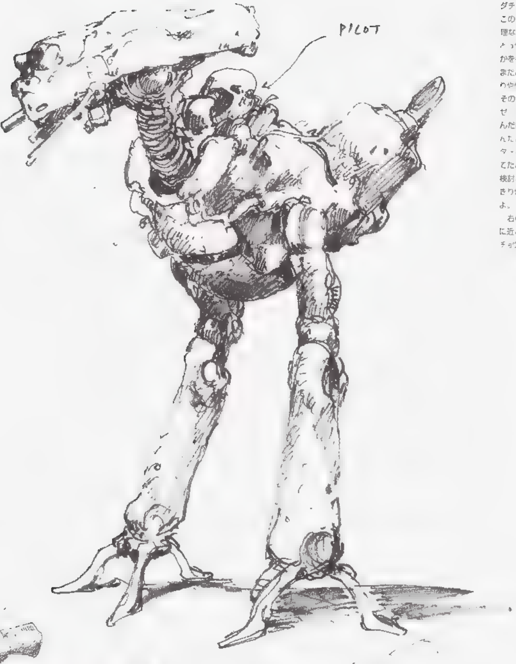


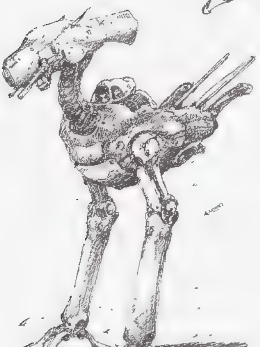
これはデスピオンのコンセプトデザインですが、このころはまだスケール的にでっかいよね。サソリ型の肝となるのはしっぽの先のメカ。サソリなら毒がでますが、メカではレーザーがでます。って部分はここだけみると怖いよね。これもデザイン見てもらえばわかりますが、商品版ではよく再現されてますよ。ただし[illegible]なところによって[illegible]なんか増えたりとか、装飾が増えていってるのが残念なんだけど、「トイというのはこういうものである」って考え方がおもちゃメーカーにあるんだよ。このデザインのまま商品になるってことはないしね。なんでだろうね。[illegible]イトだから、[illegible]イトの文法で作らないといけないから仕方がないのかもしれないね。このころからスモークディスチャージャーを付けるっていうのが横山メカが記号として使い始めてますね。タイガー戦車と一緒ですね、サソリでも。

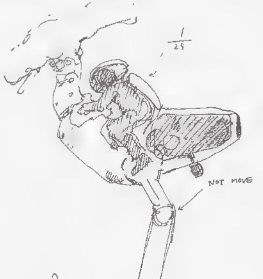


ダチョウ型のやつの初期デザインは、この形では絶対に走れないから、無理なの解っていて描いているんです。どうやったら動物とかの顔にならないかを考えて描いてますね。でもこのままだと子供たちが怖がるってんで、むりやりくちばしとか付けられてますね。そのゼンマイの動力で歩くヤツだから、ゼンマイが収まるスペースを考えてるんだけどね。ゼンマイがよくできてるんだよね。これもそうだけど、このモーターを使ってさ、色々作ってみたりしてたんだけど、トミーが「商品化を検討します」っていってもっていったっきり帰ってこないのが沢山あるんだよ。

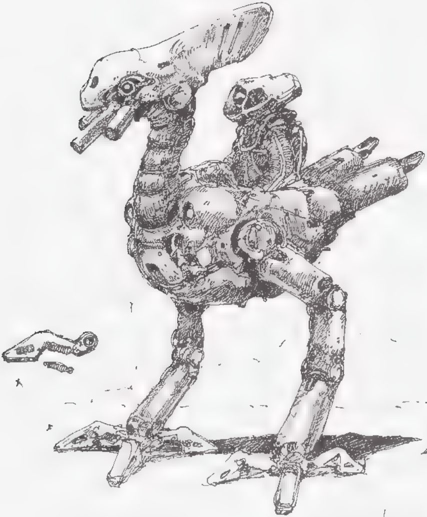
右のページのは鳥というより、恐竜に近いよね。ナウシカが乗っていたダチョウに近いよね。

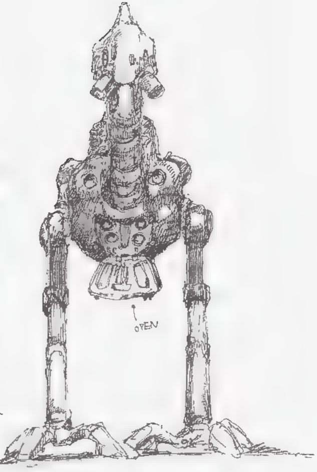


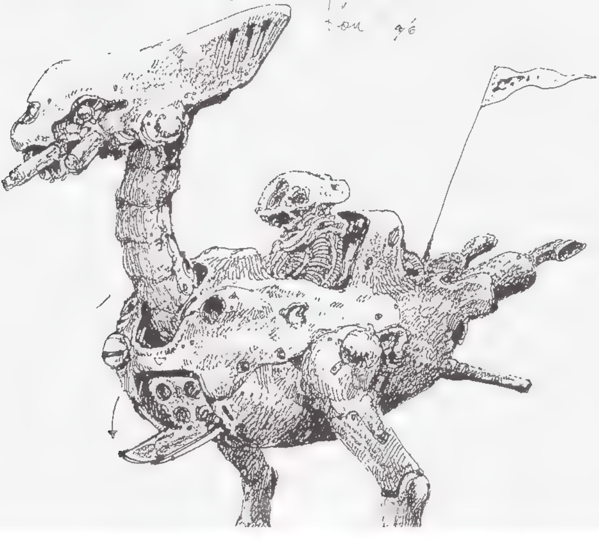




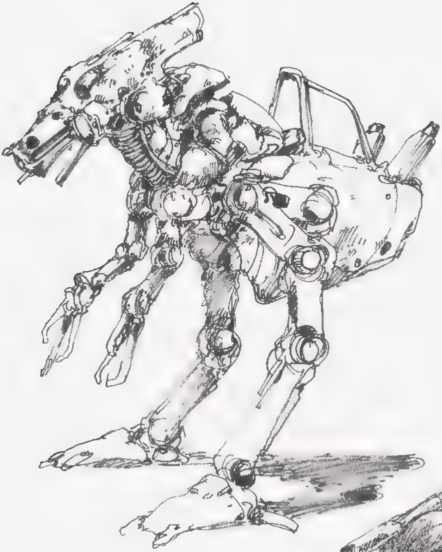
Kow 88
4/6

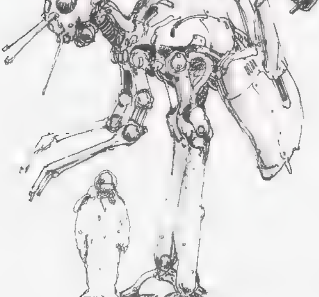


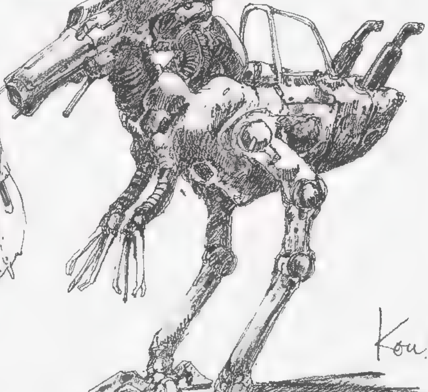

OPEN



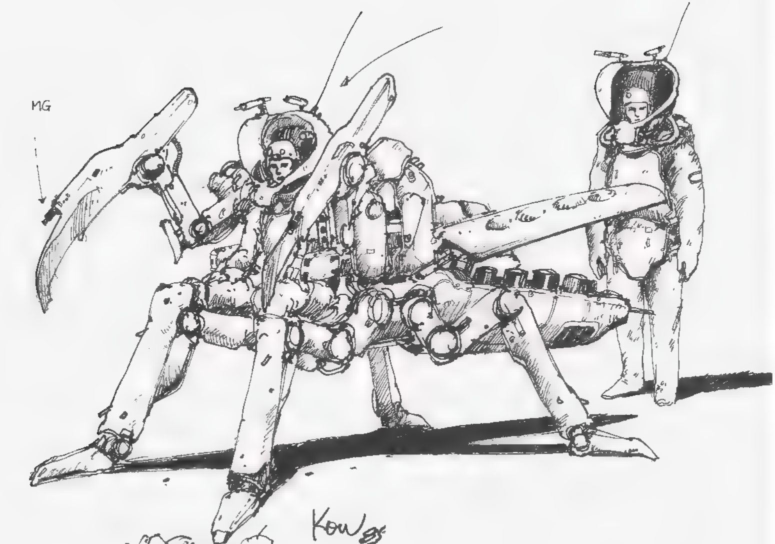
これは宇宙人の召使いという感じになっちゃってる。もはやノイトではないな。目にあたるセンサーを筒型のものでつなぐっていうのは自分として好きな形なので、どこでも出てくるモチーフですね。この形だと後ろに乗ってる人の視界をふさぐんで、搭乗者はそれを避けて体をひねって前方をみるでしょ？　そういうのがいいよね。芝居のしやすい形ってのはあって、体を乗り出してしか見れないとか。そういう演技のしやすさ、ってのは立体映えもするんです。演技のしがいがある。全部が正中線に並んでるっていうのはつまらないよね。

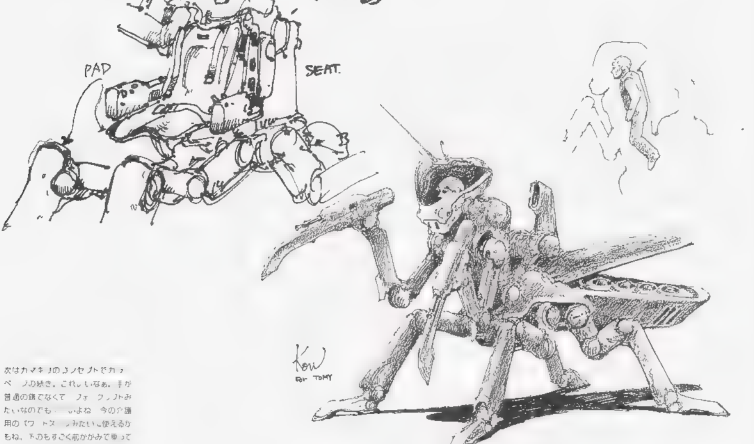




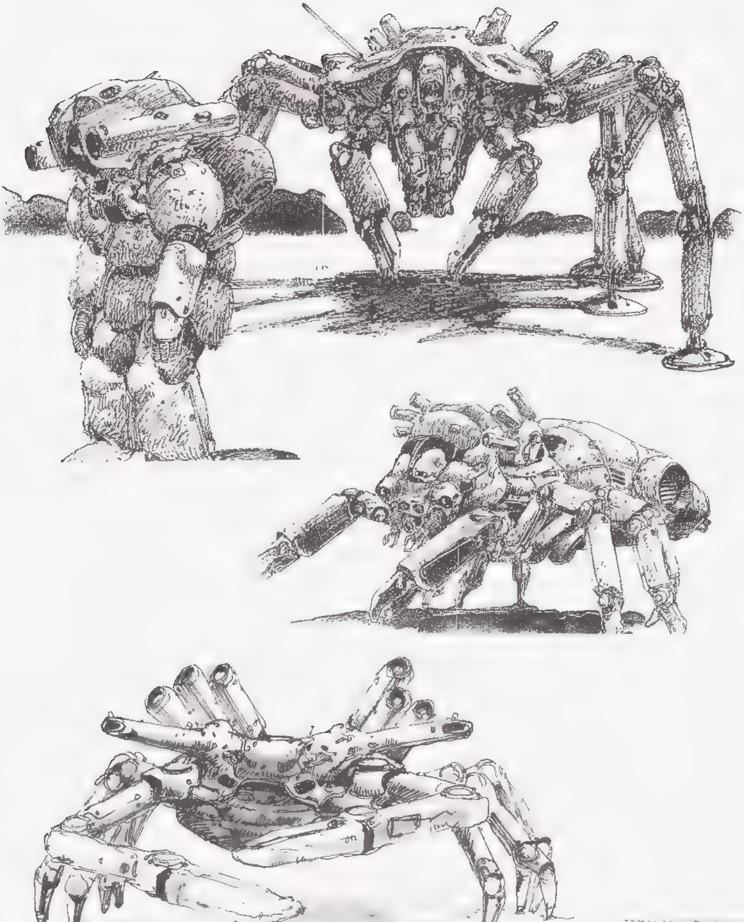


Kou



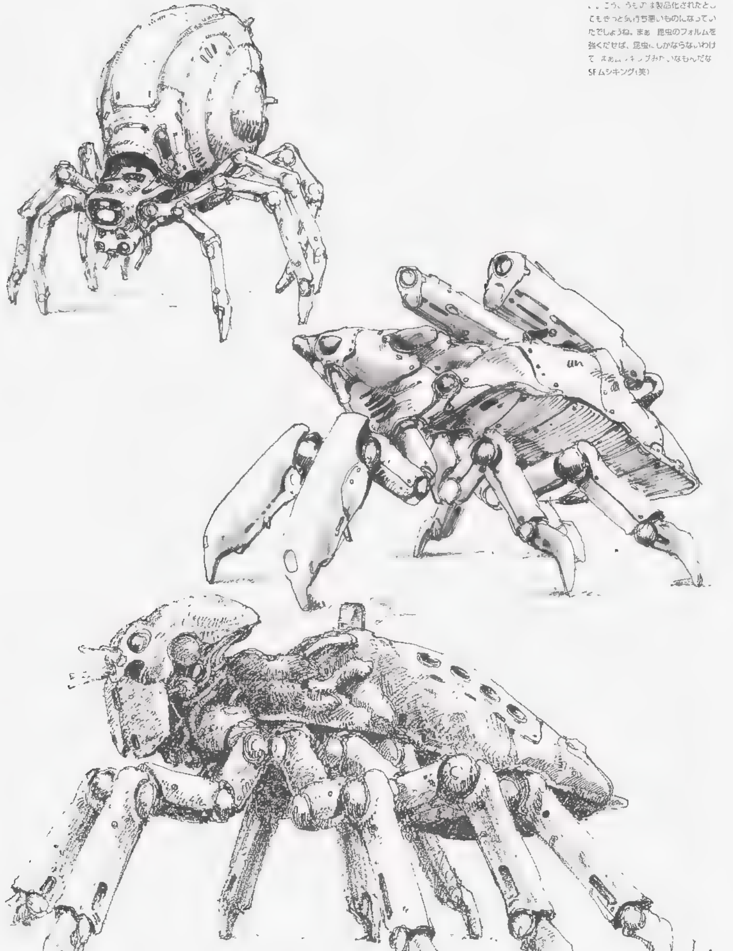


次はカマキリのコンセプトでカッベーンの続き。これいいなぁ。手が普通の鎌でなくてフォークリフトみたいなのでもいいよね。今の介護用のパワードスーツみたいに使えるかもね。下のもすごく前かがみで乗っていてつらいよね。決して楽じゃないよね。窮屈でしんどいよ。



これはどんどんエスカレートしていって、いろんなゾイドのバリエーションを考えていって、たらばカニ風ゾイドとか、そういう方向へ突入していってます。中央のはカニというより蝉の幼虫みたい、ダニみたい。これけっこう怖いな。

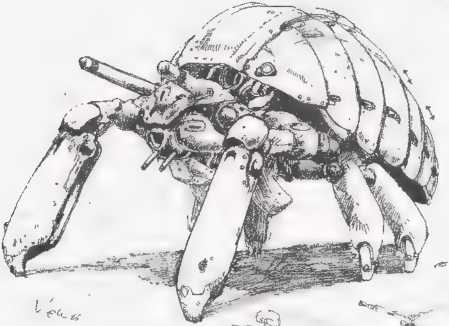
次のくもとカタツムリが合体したみたい。こういうものは製品化されたとしてもきっと気持ち悪いものになっていたでしょうね。まぁ　昆虫のフォルムを強くだせば、昆虫にしかならないわけで　まぁムシキングみたいなもんだなSFムシキング(笑)

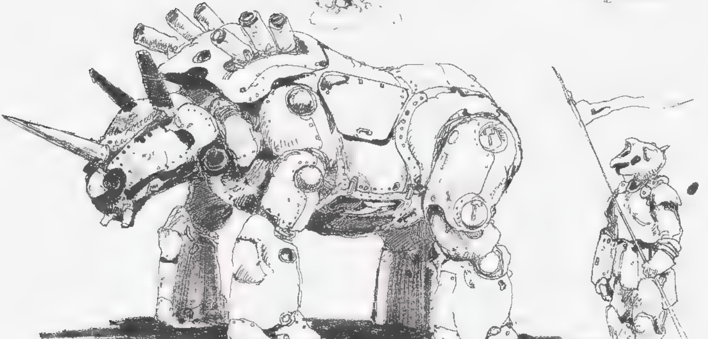


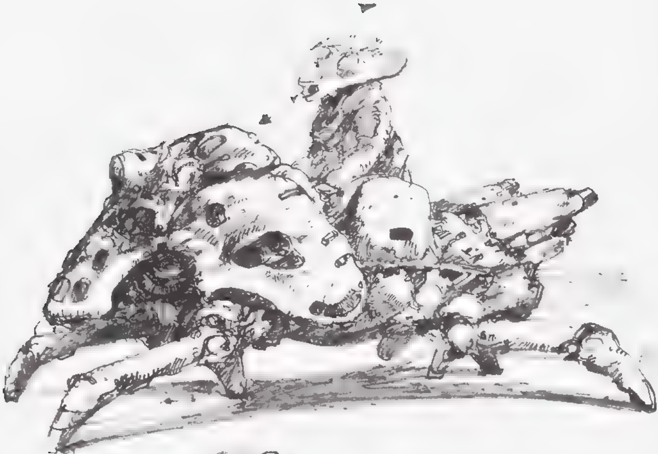
Ken.

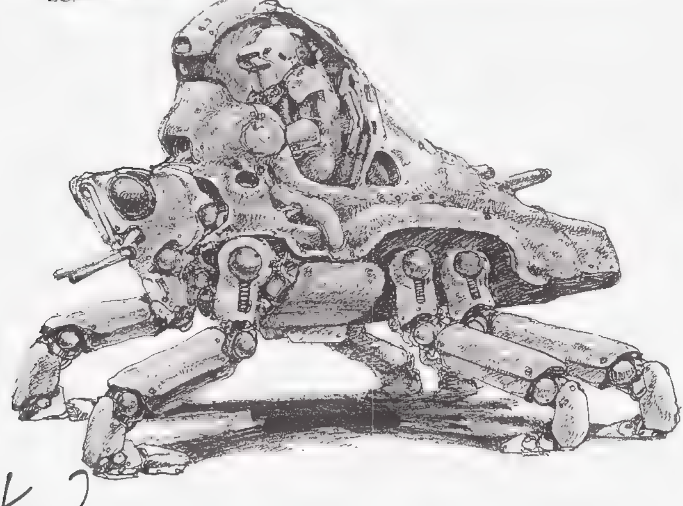
上のふたつも昆虫系です。これなんか[illegible]地獄みたい。透けてるのは裏面、た[illegible]付く地図ですか（笑）。

いちばん下と次ページは大型の4足のユニットを使って考えてみましょうってことでのユニットなんだけど、共和国の草食獣をモチーフにしたデザイン。でもどうやったってサイをお題にしてますが、サイはサイですよ（笑）。次のはなんでもない生き物をやってみようってことでやってますか、どうみても稲中卓球部ですな。テューノディストの稲中卓球部[illegible]のもパクタかな。こういうものはすべてよめ絵のように意味があるよ。でも[illegible]つは無しんでおもしろいね（笑）

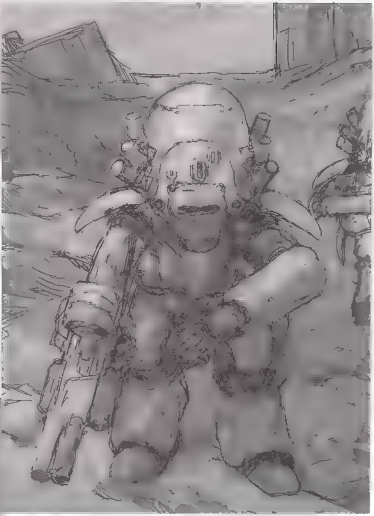








Kow



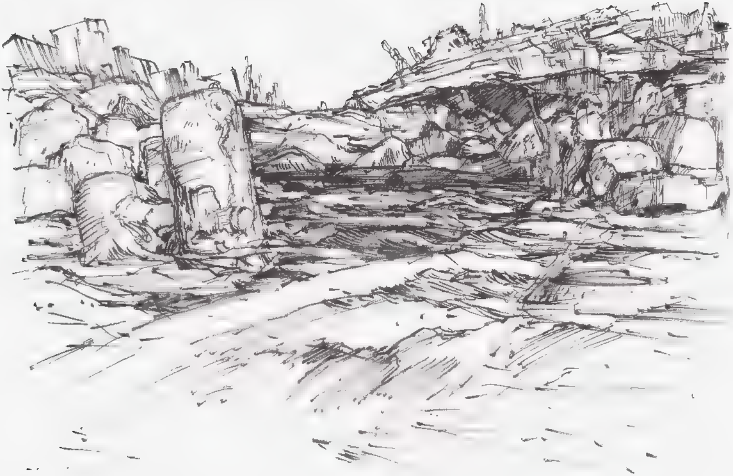
CHAPTER 4

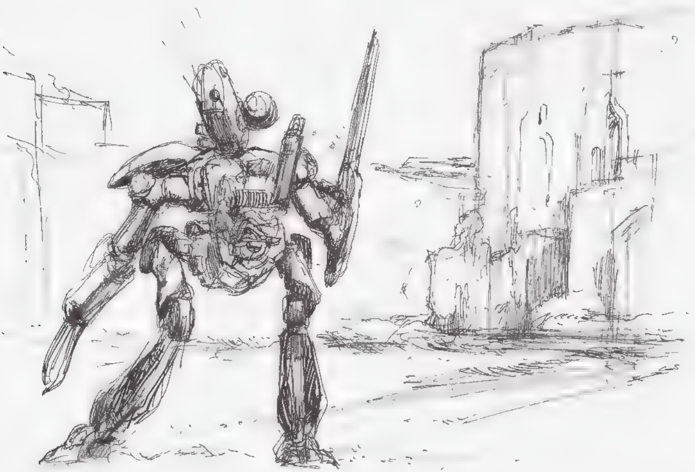
ロボットバトルV+ロボットイラストレーション

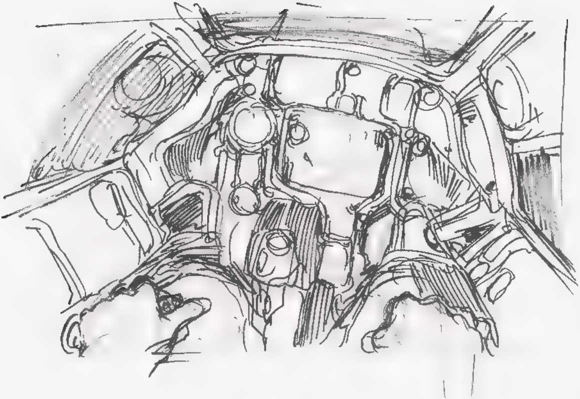
- ●ロボットバトルV
- ●カルネージハート
- ●リモートコントロールダンディ SF
- ●ジャンクメタル

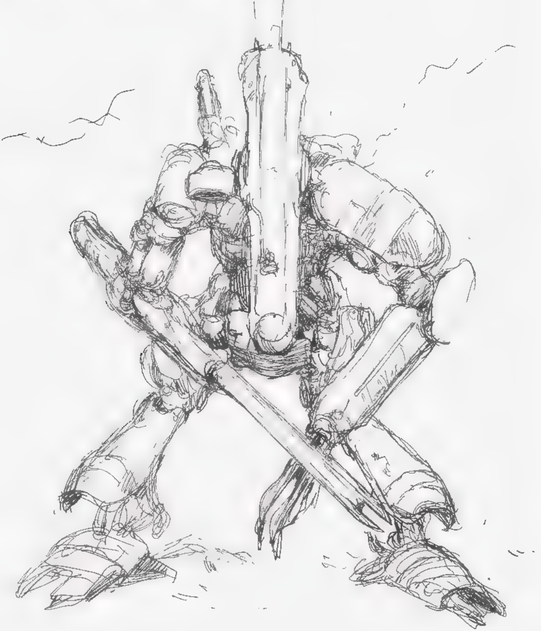
ロボットバトルVというのは、'85年ごろに雑誌『月刊ログイン』という雑誌のなかの読者参加型の企画で、プログラム同士を戦わせて最強ロボットを決めましょうというものだったの。ゲーム『カルネージハート』の雑誌版みたいなものだよね。プログラムの部分はわしはよくわからないんだけど、そのビジュアルの部分をなんとかしてください、って依頼で描き始めたの。そこで色々描きはじめたロボットが、今の作品のもとになっているんです。だから現職のプログラマーの人たちで、ロボットっていうとわしのデザインのイメージが残ってるとすれば、これが発端だよね。で、ログイン掲載時にも小林誠氏が小さな立体をたくさん作ってくれたやつがあったんで、それとかも当時の模型子達は格好よくてショックだったんじゃないかなぁ。そのあと立体物がレジンキャストのガレージキットとして発売されたり、そのあとほかの雑誌で漫画にして描いてたりした。で、2002年のサッカーワールドカップにあわせてアディダスが作った『アディダス マンガフィーバー』という多数の作家さんが作品を描く漫画本があって、そこで依頼があったの。「バンドデシネを描きませんか?」「描きます描きます」「テーマは"情熱"です」「"情熱"ですか。"情熱"だったらロボットでしょ」って意味不明なやり取りのあと、ロボットバトルを描いたんですよ(笑)。ほかの執筆陣には安彦良和さんもその本に描いていたんだけど「安彦さんも好きなもの描いてるんだから僕も好きなもので問題ないよね?」と安心していたぐらい、このロボットバトルはサッカーとか情熱とかいった、本のテーマと何ら関係ない(笑)。サッカー用語をネームに使っているくらい。まあ、私もサッカーは好きですが、どうせ描くならこういうもののほうが、みんなもいいでしょ? そのあと光文社の「Lemon [illegible]」って、フルカラーの漫画雑誌が創刊されて、そのなかで好きなだけ描かせてくれる、っていうんでそこでロボットバトルの続きを描きました。でもその本はあっという間に無くなりましたなぁ。3号か4号で「1Pでお願いします」って言われてね、「16Pなら描くけど1Pだったら描きません」って断ったら、その号から[illegible]売れなかったらしくてね。やっぱり描く人の熱意を折っちゃいかんでしょ。人の話は聞いておくもんだよね。いい話だなぁ(笑)。

ロボットバトルV







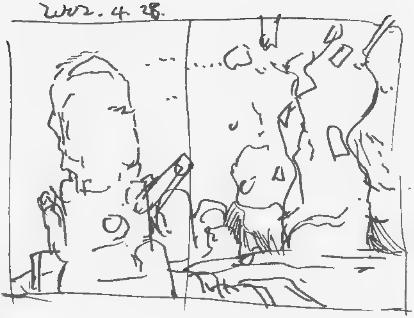


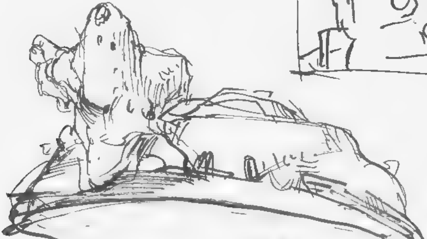
前ページの絵は背景の廃虚のラフなんだけど、美術さんの背景の絵みたいだな。下の絵は2足歩行タイプの[illegible]ロ[illegible]トが向か[illegible]合ってる[illegible]な絵ですが、この[illegible]を切ってるロボットも本番ではかなり風巻きとか加わって相当違う[illegible]なっています。モノクロですがP83に完成した絵を掲載していますので見比べてね。でも原画のときにこういう段階まで描いていてす[illegible]絵としてかっこいいね。

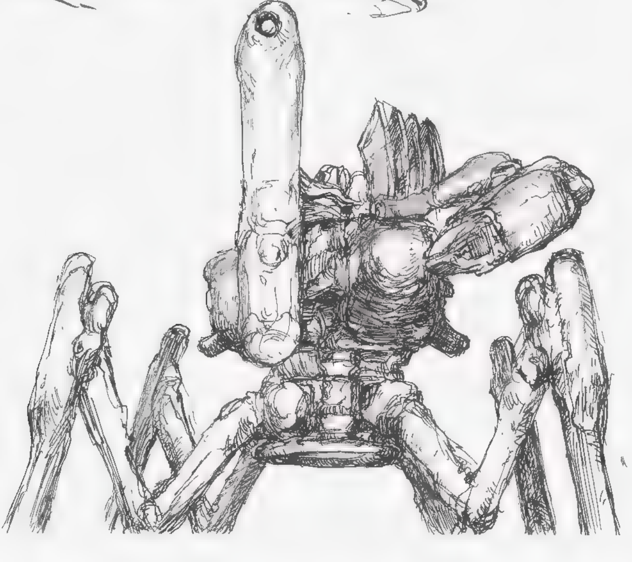
このページの絵も応募ロボット（[illegible]の1[illegible]で[illegible]地で出現してる[illegible]や[illegible]ウピ[illegible]トの下描きですね。描いていると、勢って都合よくどんどんカッコよくプロポーションやディテールを変えていっちゃってるので「せ、せ[illegible]絵の[illegible]が当初と違いますよ」とか言われたりして（笑

上の絵は、地上で母が出現するシーンのアイデアスケッチですね。これは本編では使っていないです。

下の絵は敵側の進攻してくるロボットのスケッチ。このロボットは先に立体を作って、それを見ながら描いてるんです。なので少し空間のボリュームに説得力がある形になっているよね。下書きの段階で圧倒的にリアリティがある。描くために立体を作るのは正解だよね。最初に立体を作って、それから描くなんて人は世界でもあまりいないようですが（笑）。立体を作るっていうのは絵を描くのにすごく役立つね

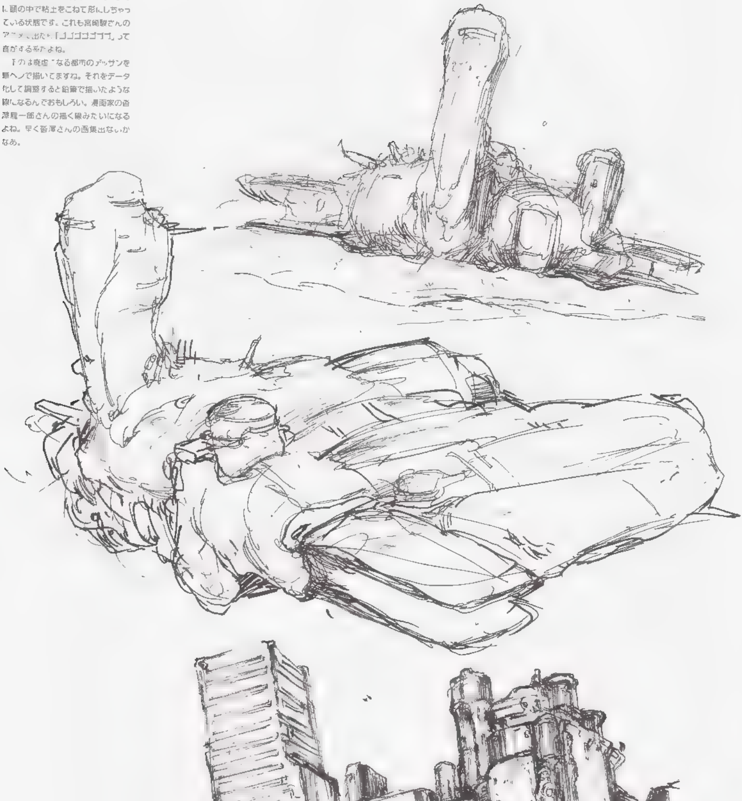


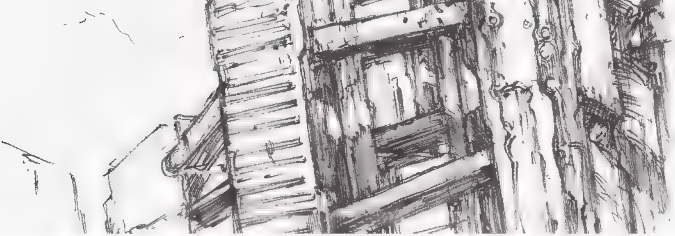




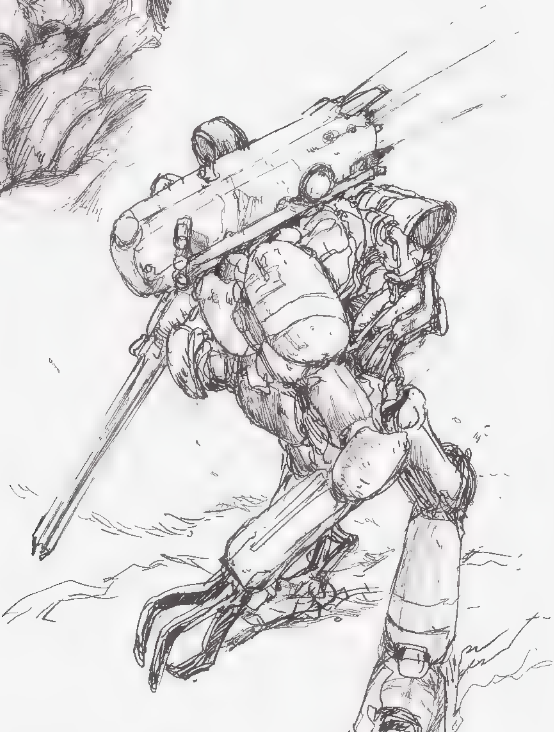
この地上空母は立体はないんだけど繰り返し繰り返し検討していて、すでに頭の中で粘土をこねて形にしちゃっている状態です。これも宮崎駿さんのアニメで出たら「ゴゴゴゴゴゴ」って音がする系だよね。

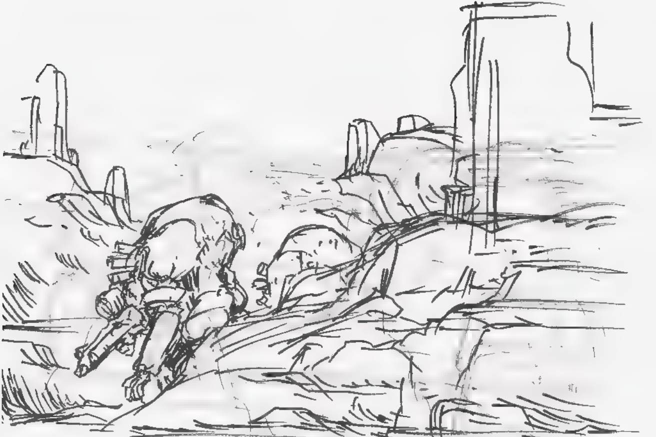
下のは廃墟となる都市のデッサンを筆ペンで描いてますね。それをデータ化して調整すると鉛筆で描いたような線になるんでおもしろい。漫画家の沓澤龍一郎さんの描く線みたいになるよね。早く沓澤さんの画集出ないかなあ。

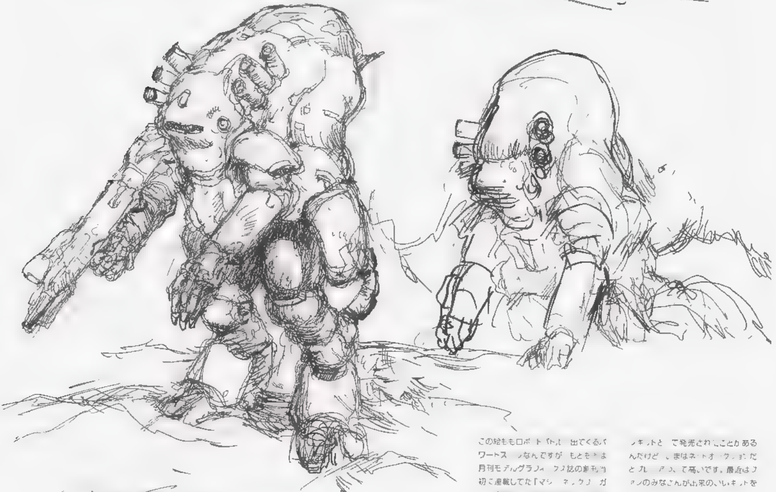




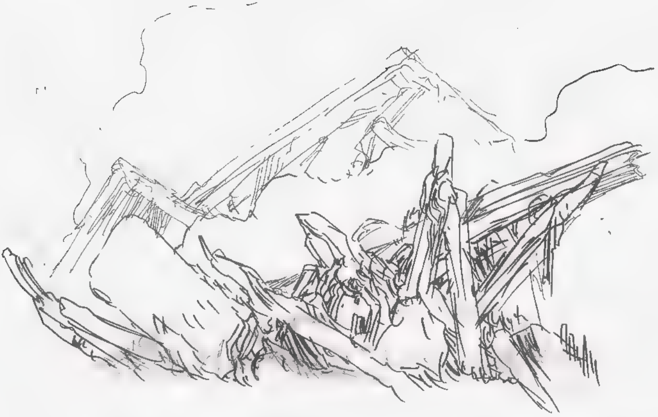
これはランスロットが歌舞伎の見栄を切るようなポーズの絵がほしくて描いた絵なの。肩口をこう[illegible]けて、役者さんが口上を述べてるときみたいにしてね。誰かが「ロボット物は見栄を切ってるポーズがほしい」って言っていたけど、わかるなあ。日本のロボットアニメは歌舞伎そのものかもんね。「見立て」と[illegible]の繰り返したから」そういう要素って、[illegible]のは絶対あるんだろうな。[illegible]のへー」なんて歌舞伎の役者がそのまんまだもんね



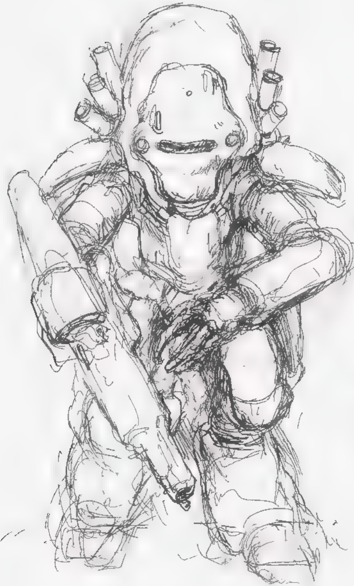


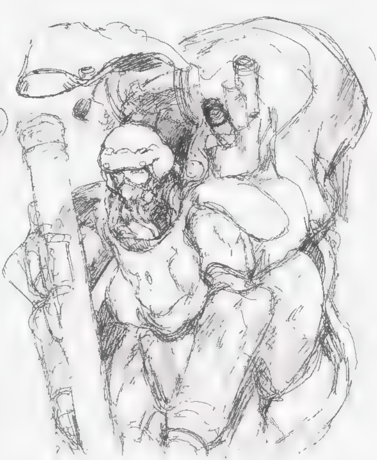


この絵もロボット『ト』に出てくるパワードスーツなんですが、もともとは月刊モデルグラフィックス誌の創刊当初に連載してた「マシーネンクリーガー　ブロッヒマン」で作ったパワードスーツをそのまま流用してます。あっちで使ったり、こっちで使ったりしてる。これも当時コトブキヤさんからガレージキットとして発売されたことがあるんだけど、いまはネットオークションだとプレミアついて高いです。最近はファンのみなさんが出来のいいキットをこさえてイベントで販売したりもしているので、そういうのを持っていたほうが絶対いいよ。昔のものをひっぱりだすのは時間とお金の無駄です（笑）。



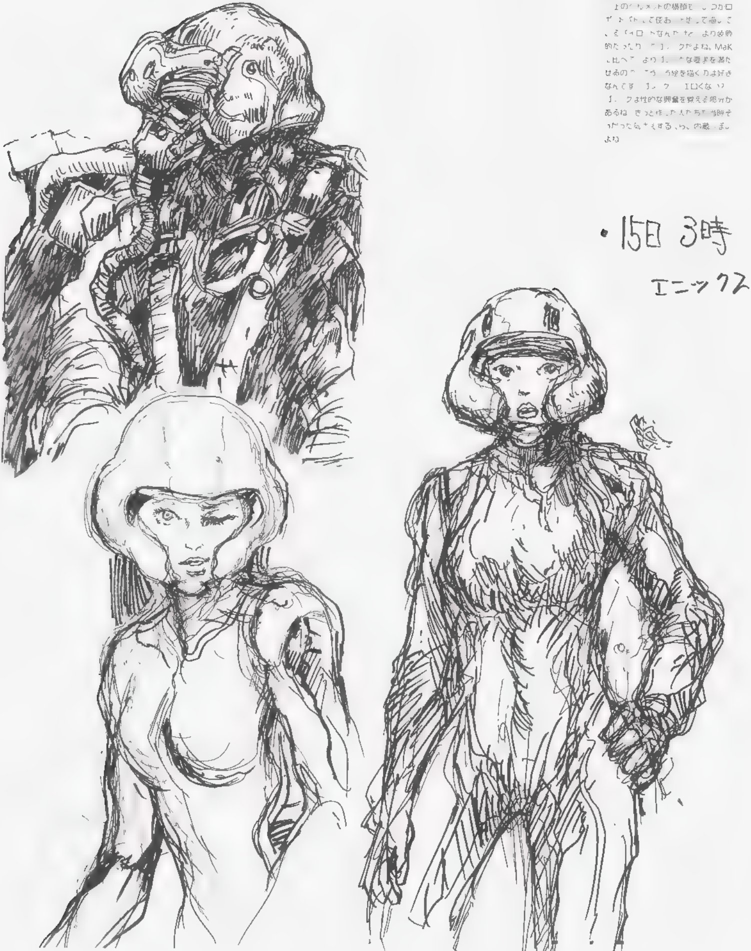
このパワードスーツも立体を見ながら描いているんで、かなり立体を重視してますね。どういうポーズを付けたらいいかなってぐらいのアレンジしかしないで、かなり立体を尊重してるデッサンだったりします。というのも頭のなかだけで描いていると都合のいいように描いてしまって、でき上がったものは「そんな風には関節は動かないだろう」ってな形になりがちなんです。P82に、このあと描き上げたものを載せてるんですが、ずいぶん横幅が広がって仕上がってます。ふんばりの感じとかが違いますね。





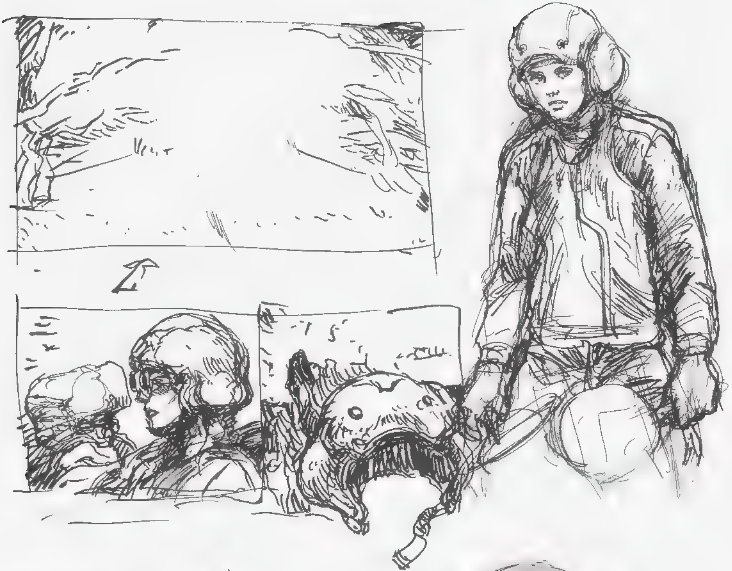
まん中のお姉さん含め、またラフスケ[illegible]だけで[illegible]な、絵ですね

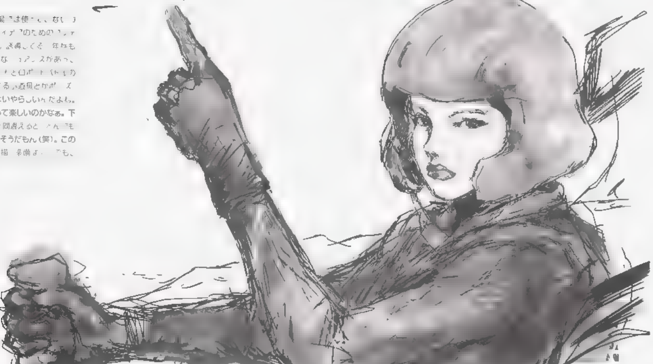
上のヘルメットの横顔も[illegible]、[illegible]より技術的だったり[illegible]クだよね。MaK[illegible]比べて[illegible]より[illegible]な要求を満たせるの[illegible]う絵を描くのは好きなんです[illegible]エロくない[illegible]は性的な興奮を覚える部分かあるね。きっと作った人たちも当時そうだった気さえする[illegible]内蔵[illegible]よね



・15日 3時

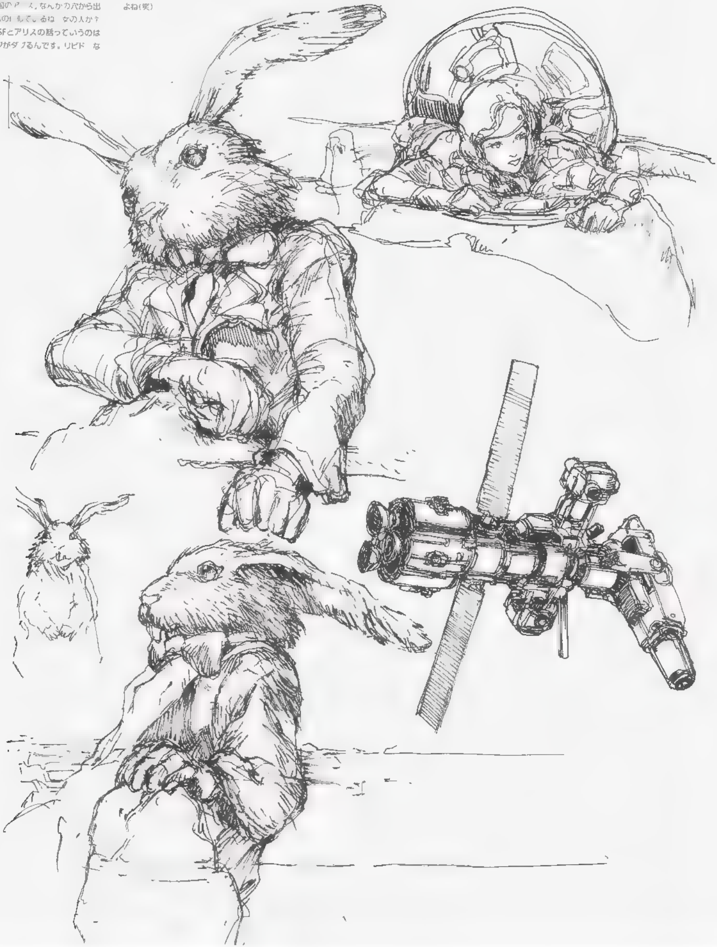
エニックス

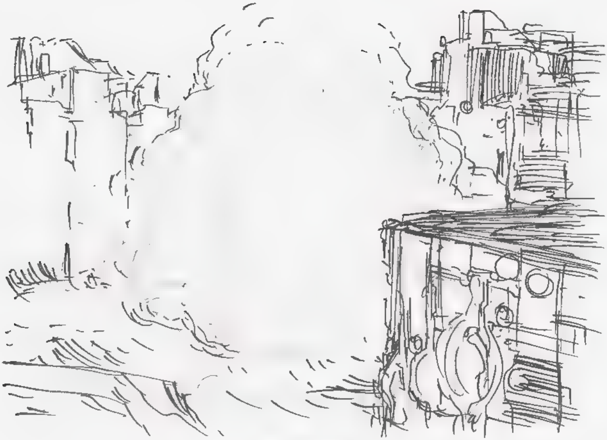


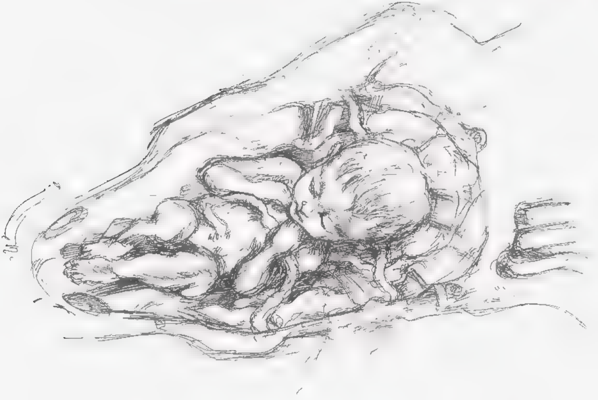


左上のカットは本編では使っていないカットで、最初のアイデアのためのラフだったり[illegible]ます。[illegible]彼女もホモセクシャルなニュアンスがあっ[illegible](笑)。それとロボット[illegible]のなかで描かれてる[illegible]とかポーズ視線というのはいやらしいんだよね。だから描いていて楽しいのかなあ。下の絵なんて一歩間違えるととんでもないものになりそうだもん(笑)。このあたりの続きを描[illegible]でも、[illegible]るんです。

本編では電脳イメージでつかったウサギの絵ですね。それと、この段階では宇宙空間で、今レーザー兵器と[illegible]を描いていたメカなんですが、本編では変わって監視カメラとレーザー装置に変わったものです。ハッチから出てくるお姉さんはまだ使ってないカット。ハッチから出てくるというのは「不思議の国のアリス」なんかの穴から出てくるものに似ているね。女の人が主人公のSFとアリスの話っていうのはイメージがダブるんです。リビドー的なものを感じるんだよね。トンネルや出口というのは両性[illegible]誘惑、性的行為の暗喩だったりするよね。画家っていうのは、そういうスケベなものを[illegible]っている。そういうことを表現できる職業だよね(笑)。加山又造さんの日本画なんてスケベでいいなあ、って言ってたんだよね(笑)

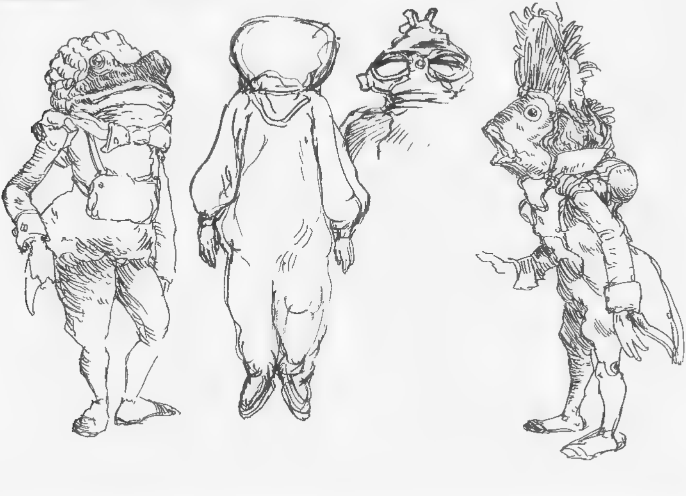


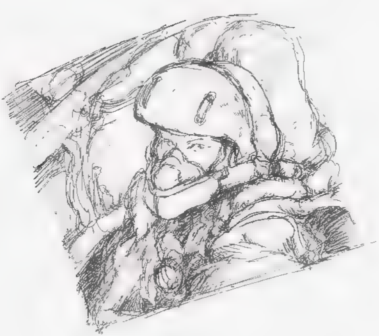




ロボットバトルで昔からやっていた、人間の子供をCPUに使うバイオコンピューターってアイデアはずっと描いていたんだけどそのシーンのスケッチです。このあいだ、押○守さんの映画「イ○セント」をみたら まんま同じアイデアで解決してたでしょ？ 似たような感じで脳をダビングするってのがあったけど あれは。かんよ やるんだったら [illegible] しっかりイメージで [illegible] こ[illegible]のが似た職業の人たちにはあるわけで [illegible] いう風にはしてほしくないよなぁ。こういう風に表現してほしいなぁ、ってのがあるわけです。同じアイデアで 当然どっちが先とかはないんだけど あれはキマってなかったなぁ。

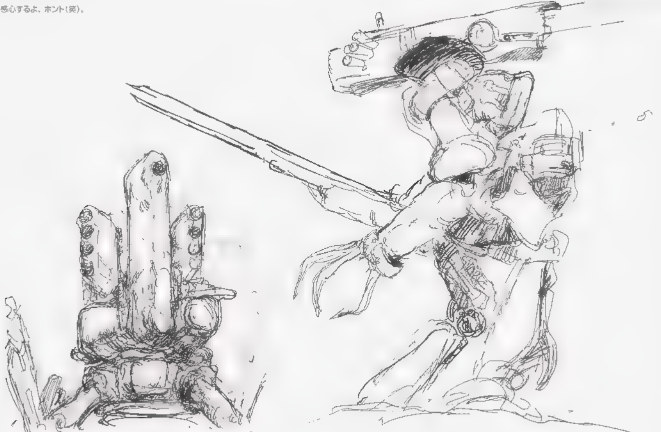
もともとSFマガジンに掲載した『不思議の国のアリス』のサイバーパンクなSFの作品を描いたことがあって、それのリメイクを[illegible]の創刊号で描いたのね。これはそのラフです。この作品もいずれ単行本にまとめたいですね。これまわしのなかではテニエルの絵を見ながら描いている模写なのね。テニエルの絵を見ていると、当たり前だけどテニエルはうまいんだわ。絵を見ていてもこの人は少女趣味だなあと判るくらい少女を見る目が変態だよね（笑）。右上のはハンプティ・ダンプティ型の宇宙船で、なんのヒネリもなくて「直球ですまん」（笑）。





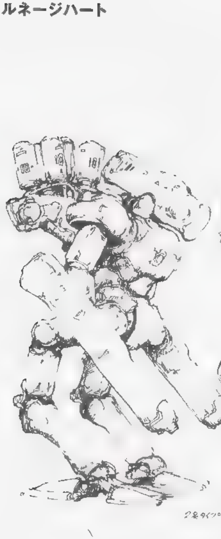
これもロボットバトルの下書きですね。左上の人は決してピアノを高速で弾いてる人ではありません。手の位置を検討しているだけですね。お姉さんのカットが多いのもロボットバトルのお約束です。

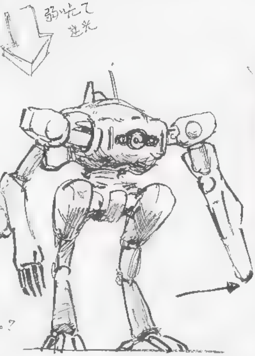
　下のメカふたつも立体を見ながら描いているので説得力がちがいますね。自分で感心するよ、ホント（笑）。

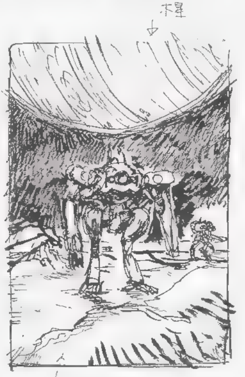


カルネージハート

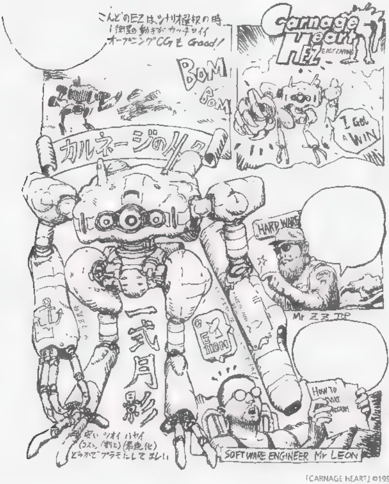
カルネージハ[illegible]トは自分のロボットの[illegible]ロボット[illegible]を戦わせるPSのゲーム[illegible]アートディンクという会社の「A列[illegible]ロボットをデザインすると[illegible]ぐるぐる回るロボットしか作れなかった[illegible]格闘ゲーム版も作ってほしいなぁ。「カルネージハート デッドオアアライヴ」乳は揺れませんが装甲[illegible]コンでわしのところでフ[illegible]まで[illegible]下の[illegible]左上のロボット[illegible]格闘戦な[illegible]大変だよな



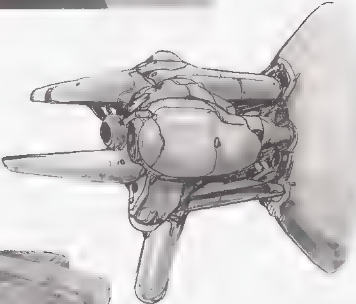


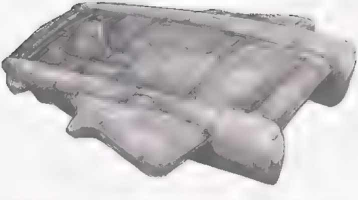


超低温なので
氷結している（キラキラしている）



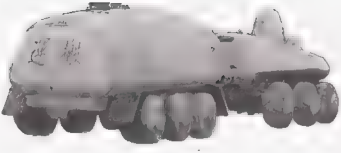
「CARNAGE HEART」©1995 ARTDINK All Rights Reserved 「CARNAGE HEART EZ」©1995,1997 ARTDINK All Rights Reserved

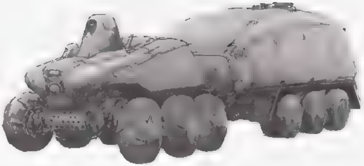


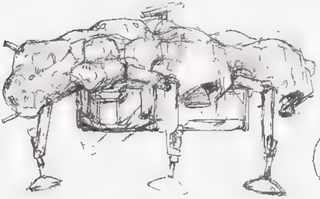


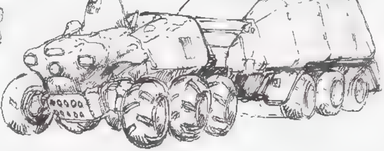
[illegible]輸送を行なうとい
う設定のために描いた絵で宇宙港に
大型の輸送船が寄港するというコンセ
プトだったんですね。この宇宙港っていう
あたりがもうスター・ウォーズを意識
させられるポイントでよかったですね。
宇宙貨物船は双胴になっているの。

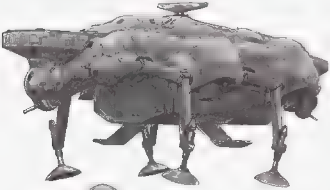
「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」©1998 ARTDINK All Rights Reserved

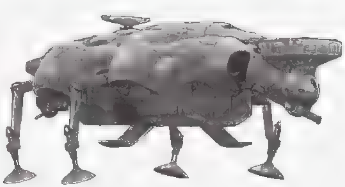


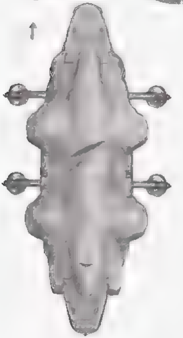




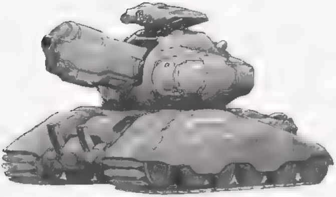


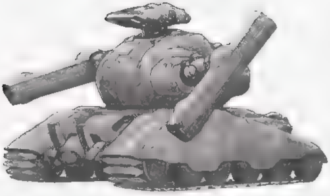


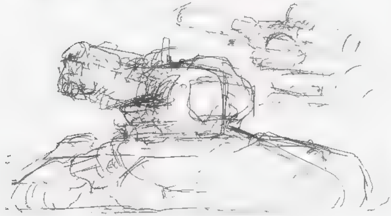


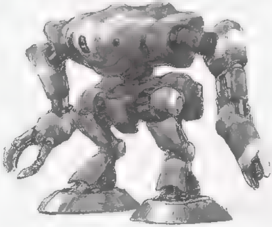


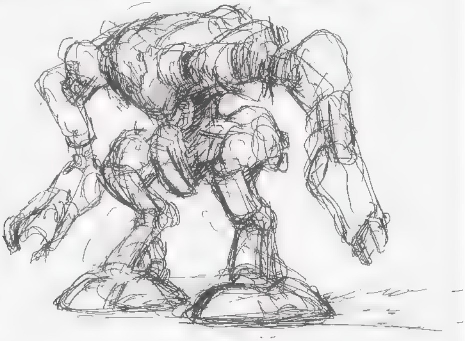
上は輸送車が必要だ、っていうんで描いた絵。仕上がったものと比べると、ライトが無くなったり形がかわったりしていて比べると楽しいね。「運搬」てのが分かりやすくていい。下のはコンテナを積んだホバー型の輸送船でサンダーバード2号みたいですね。気持ち悪い形しているね。上からみるとワニがワニ飲み込んだみたい。ホバー型でものを運ぶってのはいいよね。







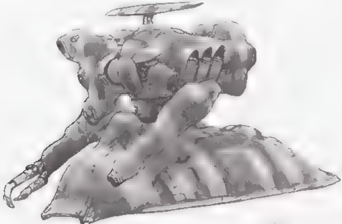


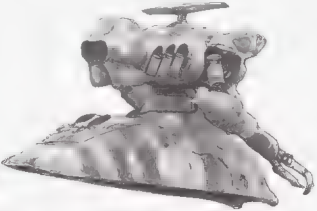


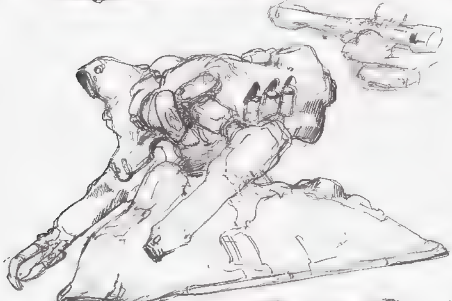
上はゼウスのための、キャタピラ型のロボット。砲塔だけの絵から派生させたドスコイ系ですな。キャタピラが三角形になっているのは映画「ターミネーター2」のハンターキラー戦車が入ってますなぁ。キャメロン監督はやっぱりすごいですよ。またSFなものを作ってほしいですなぁ。その下は人型で足首がホバーになっているやつ。ボトムズでいうところのローラーダッシュのように進むやつです。日本のアニメってのは、とてもわかりやすい言葉が確立されてるからいいよね（笑）。理屈抜きで「動くんじゃん」って感じがする言葉ばかりだ。塗りが進んでも、下の線がどれだけ最後まで残っているかが参考になる個所ですね。

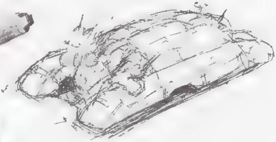
「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」©1998 ARTDINK All Rights Reserved

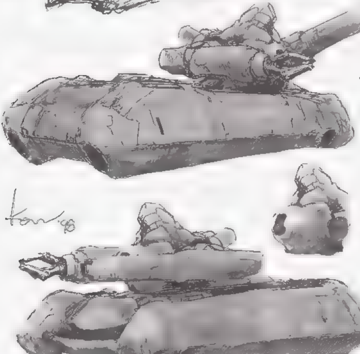
こ[illegible]まカ[illegible]ホバー型[illegible]おばちゃんタイプ型です。おばちゃんたといったら顔がしゃくれてるおばちゃんだよね。「何してんのぉあんたぁ!」って感じでしょ。上からみると[illegible]角形[illegible]な[illegible]てるんだろうな。描いているときとは別な矛盾点が出てくるんだろうけど、かなり近いものがゲームでは再現できてます。すごいよね。下のはホバー型のための最初のデザインで、ほかの機体に変わっていってるんです。そのままロボットバトルの母艦につながっているのでおもしろい。横に描いてる頭なんて、やがてはこの戦車のボディになっていく変遷なんだよね。機首みたいなところがムニュムニュってモーフィング[illegible]してね[illegible]。シュトラール軍のものみたいだね。



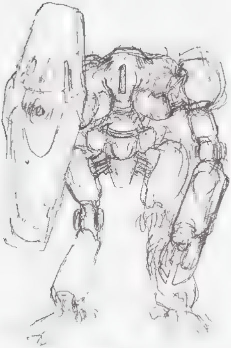


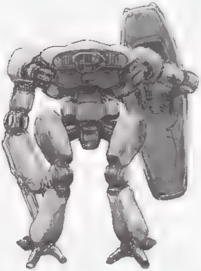


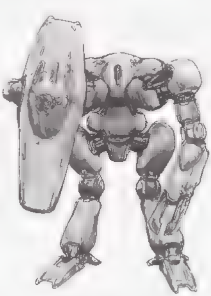


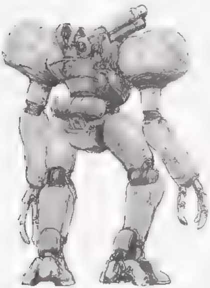

Kow.98

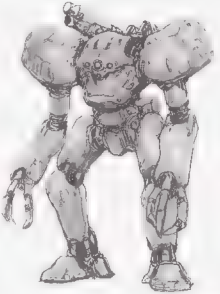
上は二足歩行のロボットで、盾がついてる機体だけど、スノーボード持って電車に乗ってるみたいだね。ゼウスの本編にも出てきてます。その下は同じく二足型のやつで、頭がスコープドッグ的なデザイン。それの手足が延びて立派な体になりました、ってやつ。これをパワードスーツぐらいのサイズと見ても面白いかも。いちばん下は2足で飛行しているタイプですね。ノズルがしゃぼん玉発生器みたいになって[illegible]ってますね。頭[illegible]性[illegible]。これは[illegible]要[illegible]よ

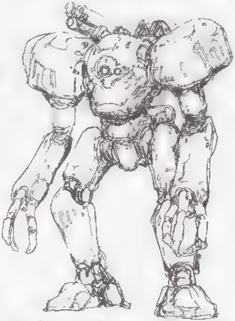


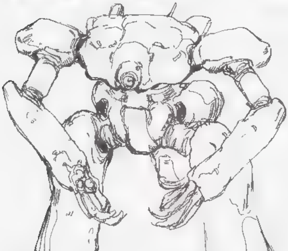


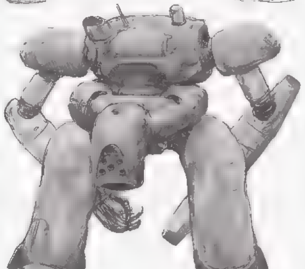




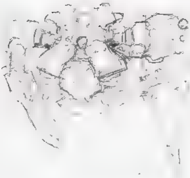


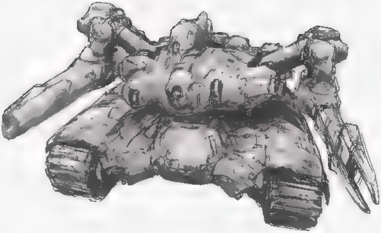


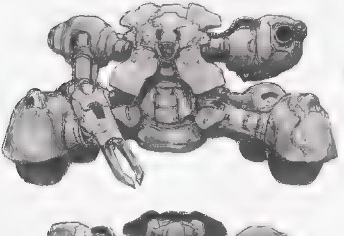


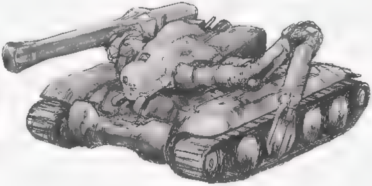


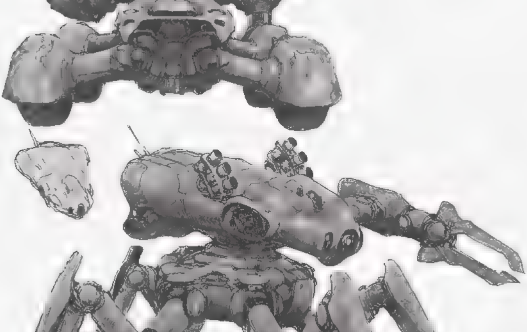
「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」©1998 ARTDINK All Rights Reserved





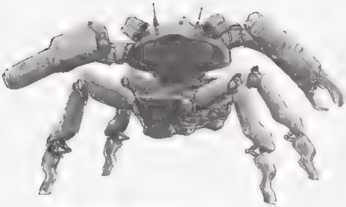


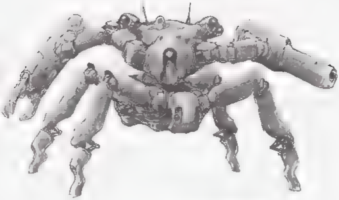


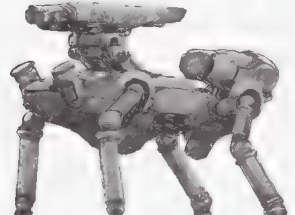


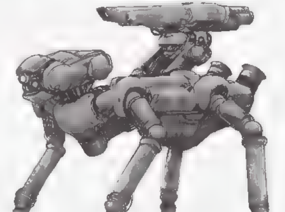
左上はキャタピラなんだけど、いちど肩を上にあげてから腕を下げるというデザインがかっこいい。その下のなんて地面をはいずりそうな、梅図かずおさんの漫画に出てきそうで怖いですよ。形はコミカルでしょ。大型になるとついついコミカルな形に描いちゃいますね。左のやつは日本の鎧のようなデザインからきていて"和"な感じがあってわたしのお気に入りの顔。ひん曲がったミゾのような装甲はそのまま戦車のフェンダーから立体で作れるかな。ここまで考えておいて、このあと3Dにする作業は「プログラマーの方、途中を補完してお願いします」って渡しちゃってるから、むこうは大変だなあ。こういうデザインも3Dソフトで納品できれば、いちばんいいんだろうね。

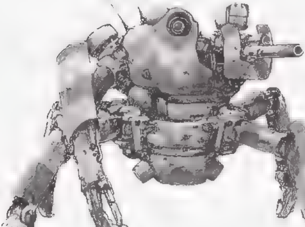
ZEUS CARNAGE HEART SECOND, ©1998 ARTDINK All Rights Reserved

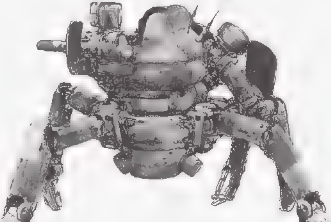




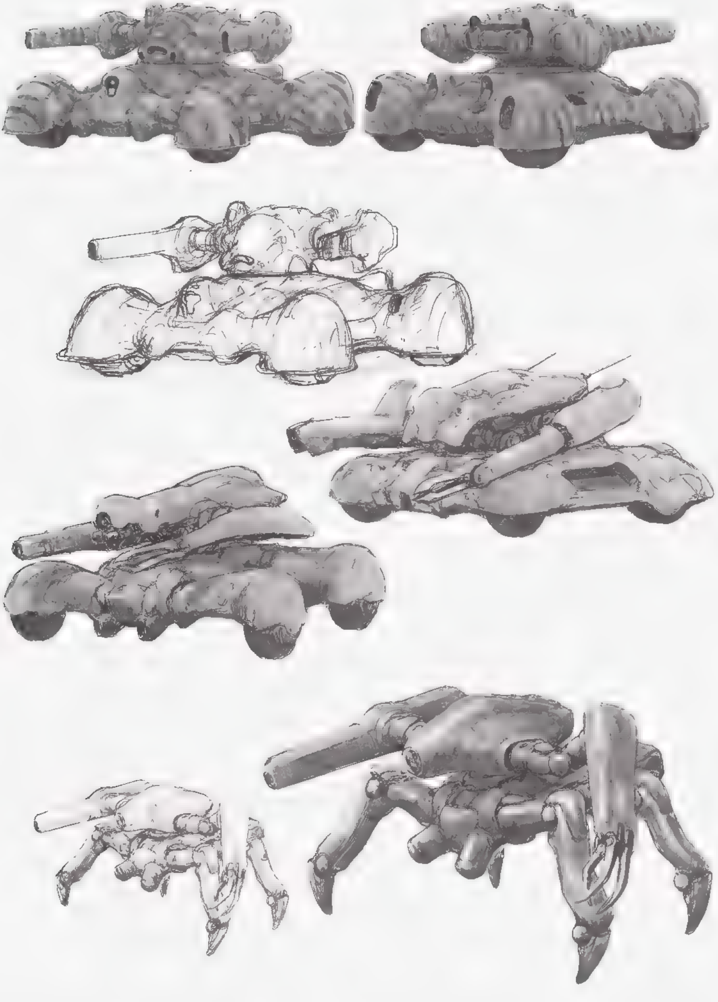




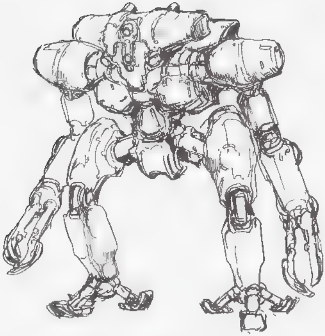


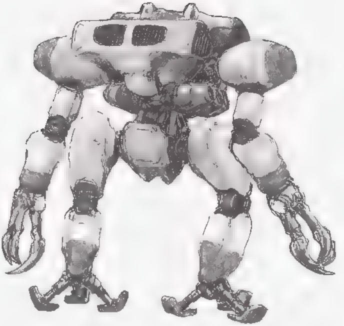


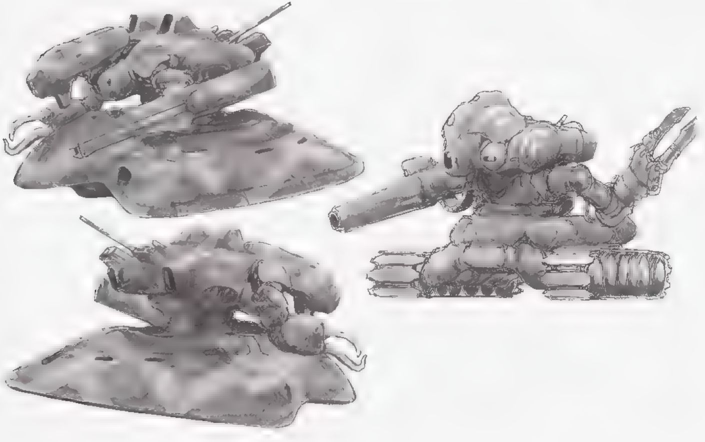
[illegible]やま イヒ [illegible]よいたおばちゃんみたいだね。付け根からポリっと折れそうなので立体にするときはデザイン変えないといけない。真ん中は犬みたい。映画『レッドマ ズ』にこんなロボットのでてきてましたね〜、パクられてました。偶然ですかねぇ。いちばん下のやつとかは、月刊ログイン連載時のロボットバトルから存在するデザインです。それに手を加えて出しているので 元祖4足歩行型だね。



ZEUS CARNAGE HEART SECOND, ©1998 ARTDINK All Rights Reserved

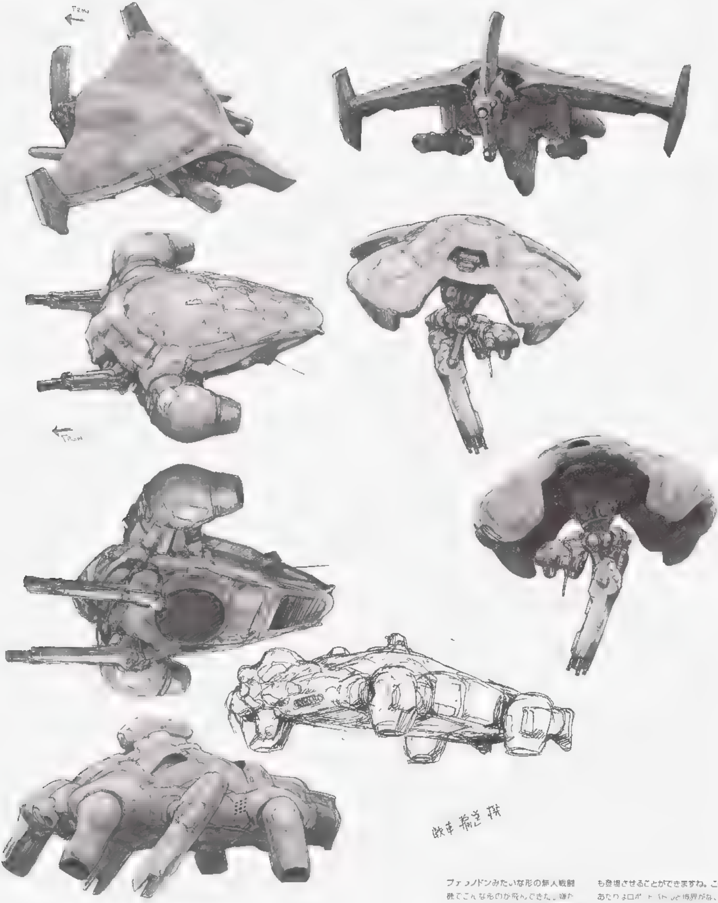






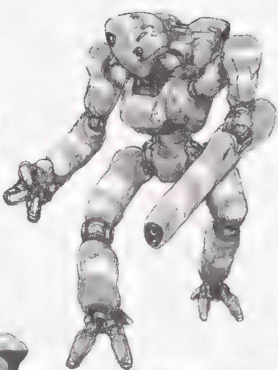
前ページは4輪のバギー型、装甲車だね。こういうのが来たら嫌だなぁ。未来のベトナム戦争で共産軍が使いそうだよ。やっぱり目のあたりはフィニッシュのときより[illegible]元のほうが悪そうでいい。こうやって変わっていくのも面白いね。途中経過が残ってるって財産だなぁ。その下のもクイーンエイリアンみたいな怖い形している。4輪型ですが。A[illegible]で動いてるっていうのがあるから怖いんだろうね。次は同じくエイリアンフォルムで4輪の塗ったバージョ[illegible]。[illegible]怖いね。[illegible]はバットマンの敵のメカにするといいな。付け根からステアリングのところが動いて足が伸びたり広がったりするのが怖い。いちばん下のは4足歩行のバリエーションなんだけど、[illegible]の頭だもんね。表面のテクスチャ[illegible]がボディビルダ[illegible]のようで気持ち悪い。ボディビルダーのコンテストでは筋肉の溝の深さも採点の対象なるそうです。ディテールに深いシャドーがはいるのが美しいらしいんだけど、この絵を見てもそれに繋がるのが解るよね。この単眼で筒になっている頭というモチーフはわしの好きな形で、ここでも現れてますね。

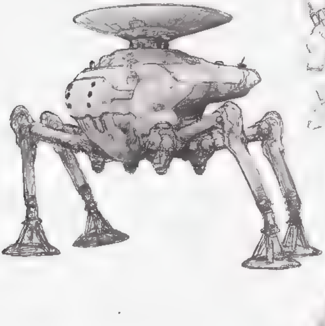
上のはこれも2足歩行型なんだけど、クモ大王みたいな目のレイアウトだね。そんな風な怖さがあるなぁ。ただ、立体映えはするんだけど、覚えにくい形をしている[illegible]か[illegible]付けばらない、とったり付けたりすると思うね。下のは戦車でだっこ[illegible]おもちゃのメカだけどホ[illegible]かうるさそうなの[illegible]騒音おもちゃみたいなもんだな。

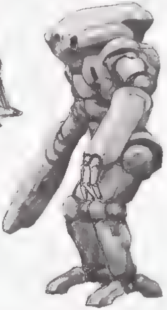


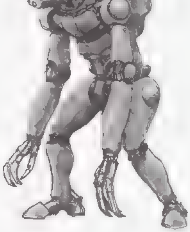
プテラノドンみたいな形の無人戦闘機でこんな形のが飛んできたら嫌だよね。ギャオスっぽい翼の下にポッドで銃つっているしね。下のはわりと亀なんだな。つまりはギャオスとガメラ、大映ラインだな（笑）。左下の飛行タイプの上のやつなんてクラゲみたいですからね。こういうのは嫌いじゃないんですよ。このままロボットバトルにも登場させることができますね。このあたりはロボットバトルと境界がない。ほぼ一緒の世界です。いちばん下のはホバー型ですが上のスケッチから形を借りて背中を膨らませたじょ〜、って感じです。いいじょ。コミカルだけど怖い形かもしれないね。有機的なテクスチャーを貼ればモンスターにもすぐに変えれるね。

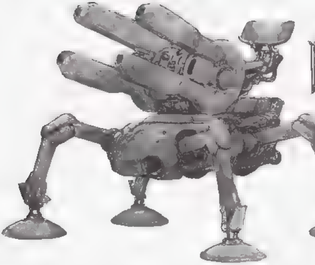
左のロボットはヒューマノイド型の数々。こわい～。抜き足差し足で来そうだよね。大きさは4mぐらいを想定して描いてます。人型だと人間の居住区にまで入ってきそうで怖いよね。左のはカルネージハートの大型メカとして本編に出てきてるはずです。相当変な形してますな。下のは4足で砲塔型。これなんか立体にしたい。砲座として戦車の上に砲塔だけ乗せたのとか見たいね。

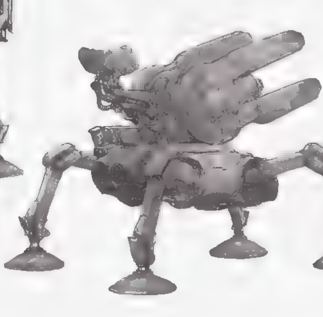








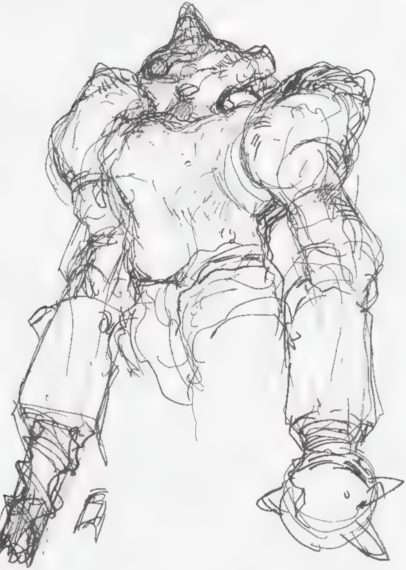


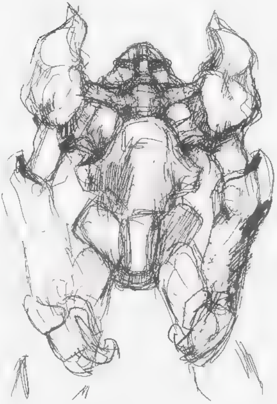


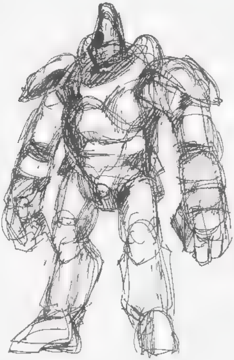
「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」©1998 ARTDINK All Rights Reserved

リモートコントロールダンディ SF

コナミのPS2用ゲーム「リモートコントロール [illegible] ダンディSF」のときに描いた画稿です。[illegible] キカオ [illegible] 担当の [illegible] たをお願いされていたので。左上とかや [illegible] なんかますで [illegible] T、シルエット当た [illegible] て [illegible] よ [illegible] 画を始めてます。腕がたいへん長ま [illegible] る部分が長くなりますからね。この下な腕から前のものは昔の田隅なようなデザインでザ [illegible] ブ平人風になるよね

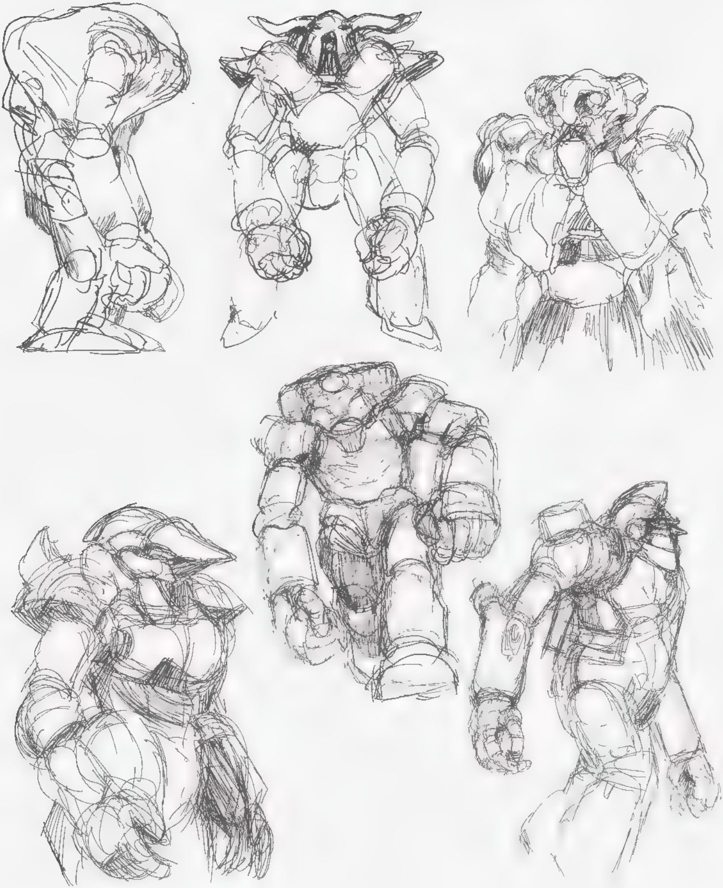






右下のは鉄人28号風に、というのでもろ鉄人ですな。左上のはSAFS風というイメージなので、まんまSAFS風。頭[illegible]それ[illegible]腕[illegible]長さや、胸など人型をずらしているので巨大感が表現できてるよね。

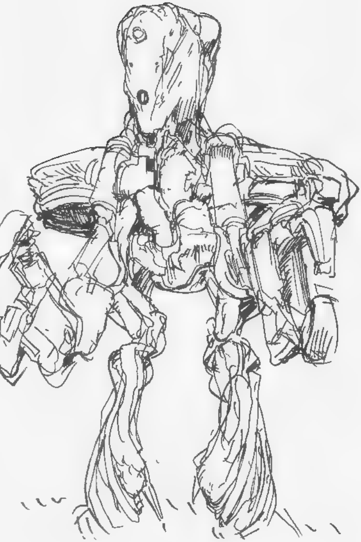
牛の角をもつロボットは、まんまハリー・ハウゼン風になりますね。このゲームの主人公機は「ハウゼン」って名付けてましたからね。そういうテイストもこのゲームにはあるんでしょうね。

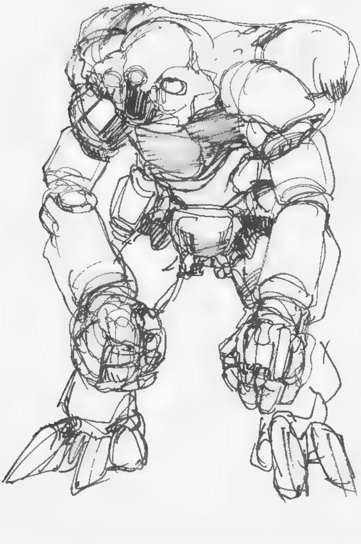


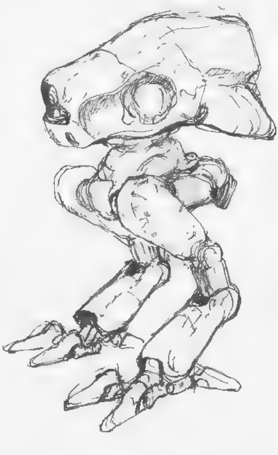
ジャンクメタル

ジャンクメタルはスクウェア・エニックスのMMOオンラインゲームで、オンライン上でほかのプレイヤーとロボットで戦うゲームです。そこで登場するロボットのデザインとか世界観とかを構築する仕事をしました。登場するロボットは、当然ながら実際には3DCGのモデリングで表現されるので、めちゃくちゃなものを描いてもそれが形になる訳はないのです。さらに、このゲームの仕様として、ロボットの各部位を自分の好きなものを購入して組み立てるという要素もあったのね。そうなると変な組み合わせの腕や足、変な色の機体なんていくらでも作れちゃうわけですよ。それを考えるとなかなか1体のロボットをデザインしてもだめで、パーツとして魅力のあるものということで、なかなか禅問答のようなテーマでデザインしているところがありますよ（笑）。3Dに起こしてる人たちは相当大変だったと思いますよ。この頃から線をコントロールすることができるようになった時期だと思う。線が生きてるんだよね。やっぱりね線がだんだん強くなっていくんでおもしろい。描き込みよくしてますからね。自分で立体を作ることを考えないでデザインしたほうが面白いものができる（笑）。

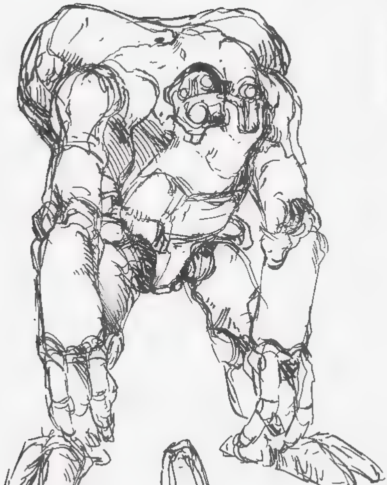
このページの絵は、最初にゲームのプロデューサーに見せた絵のひとつだね。どう画面に出るかなんてことは気にしないで描いているので相当既存のロボットとは違う形してると思うね。上のは重機やクレーンなんかの要素もある。とにかく自分で立体にすることを考えずに描いてますね。そこは3D班が頑張ってくれと（笑）。このまま立体映えもすると思うんです。下のヨット、ダムのせむしみたいだしね。

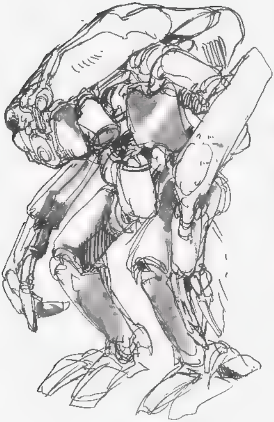


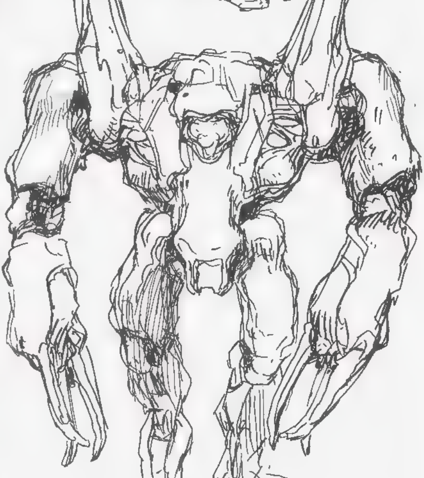


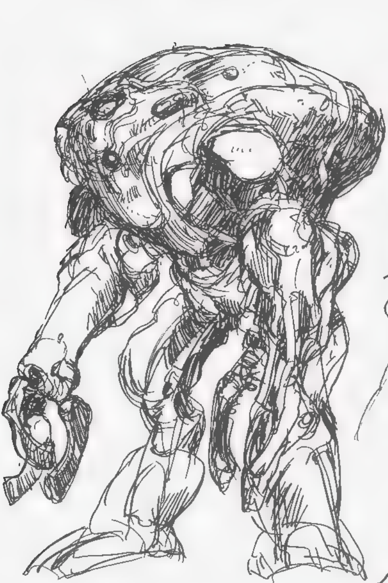


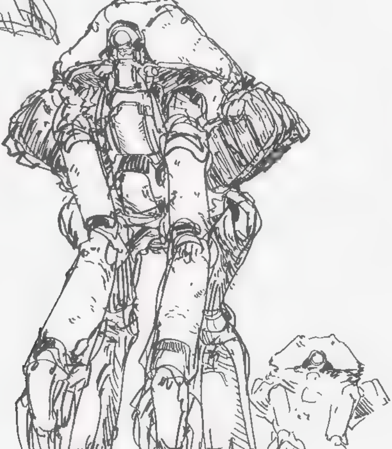
これもせむし男みたいだね。下のは怖いやーって感じのロボット。右下のは胸口に冷却装置がついてて『エヴァンゲリオン』みたいでしょ（笑）。顔も『エヴァンゲリオン』みたいだよね。有機的なラインもガンガン描いてるんですが立体にするのは相当大変そうだね。



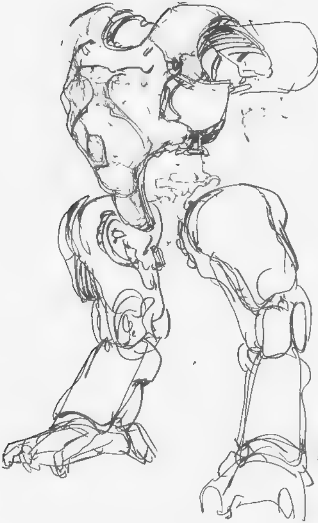


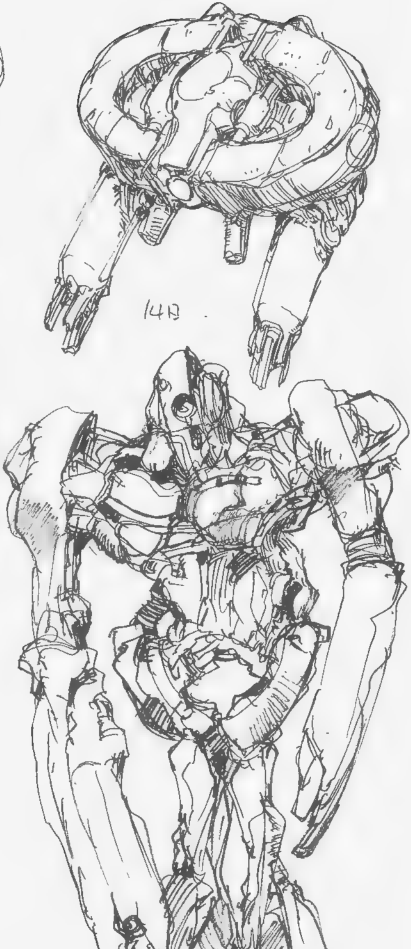






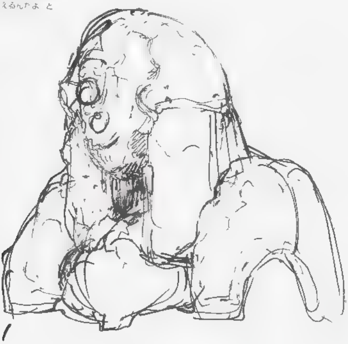
右の絵は頭が込みの、ケースも最初の段階で検討して、でもガスタとかを体とか作るときはこう、頭で[illegible]きました…と考えて。ただですね、[illegible]のすごんな宇宙人の絵があったなあというイメージがあって。そう、頭部を持ってなかったり下にあるなんてのはおもしろそう。平だなと思って描いてた。普段はこういうのってまず描かないもんね。下すや[illegible]なん[illegible]このあいだの宇宙戦争にも出てくる感じだよね。でも描いてたのは宇宙戦争の前ですから（笑）。真似したわけじゃないんです

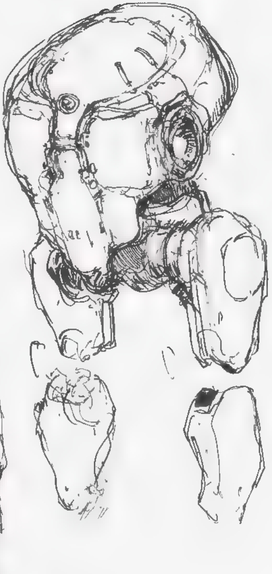


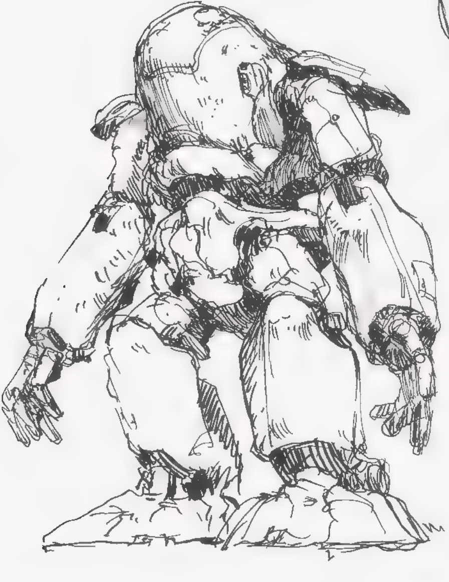


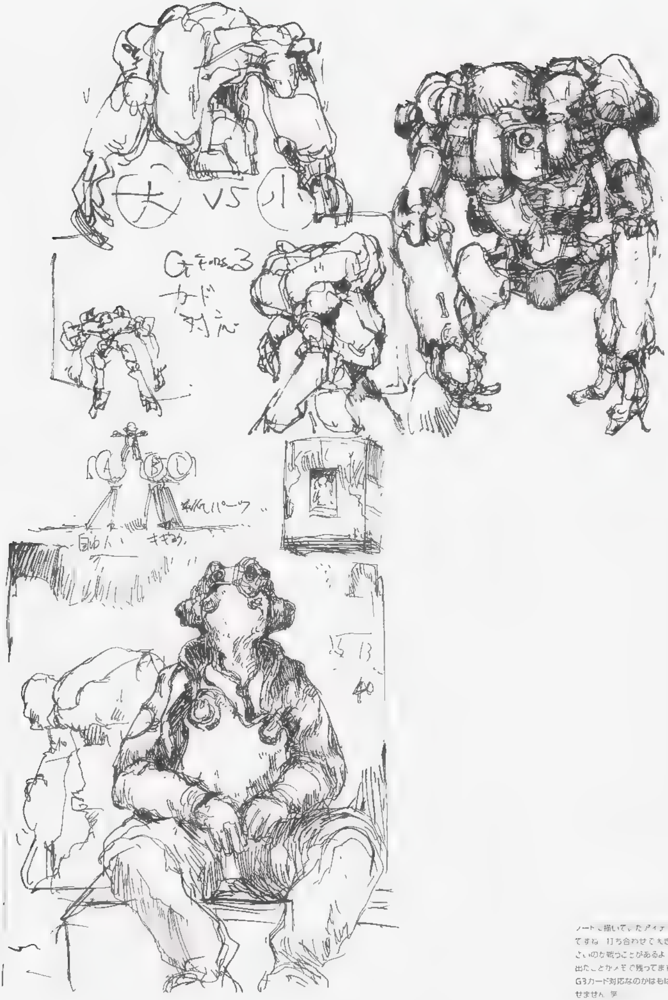
ロボットの [illegible] かなぎという発想
があるので それも拡大してる気もあ
ります 人の骨格な [illegible] ただがま
骨格になってる胴体を描いてます
ね。その後は [illegible] よく [illegible] た [illegible] ずもな
くて [illegible] なすごい [illegible] な
ってます 笑 [illegible] 心がかかってきますね
描いていて楽しいと [illegible] はやきあず
[illegible] て面白ければいいや [illegible] な [illegible]
ゃいますね

左のは肩口から上を描いていて、腕が生える部分の検討をしてますね。このゲームでは「ワートス」から巨大ロボまで欲張りすぎるくらい各種サイズのロボットがでてたんですが、そういうときに、やはり大きさの基準となるのは人なんで、人が見上げたときにこのロボはこう見えるんだよ、と見せたくて下から見上げたアングルで描いたのが下の絵です。この絵によって少なくともこのロボはワートスサイズではない、というのが伝わります。



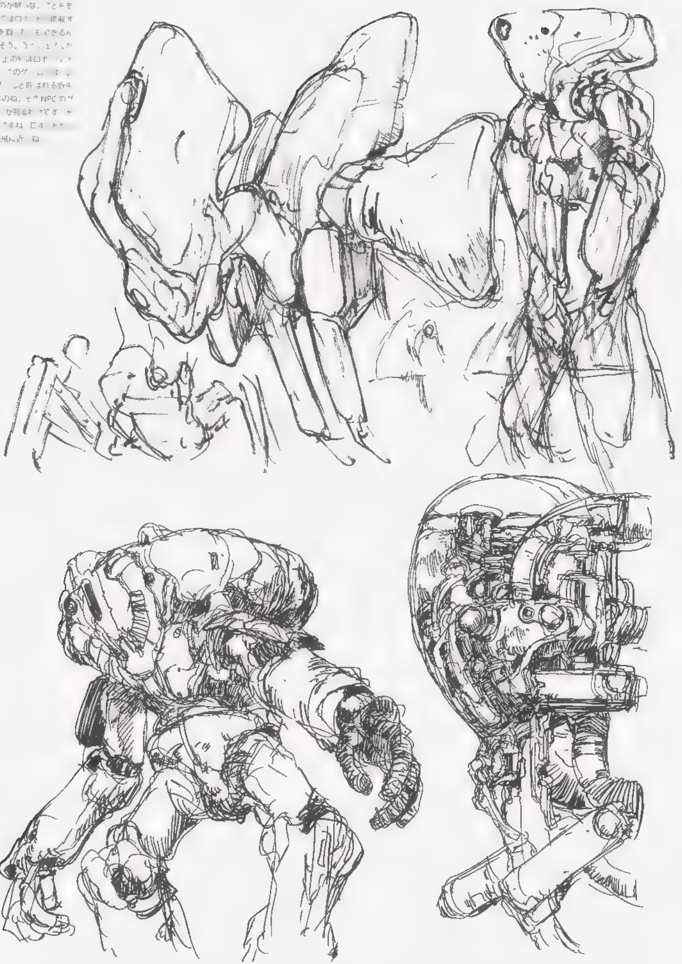


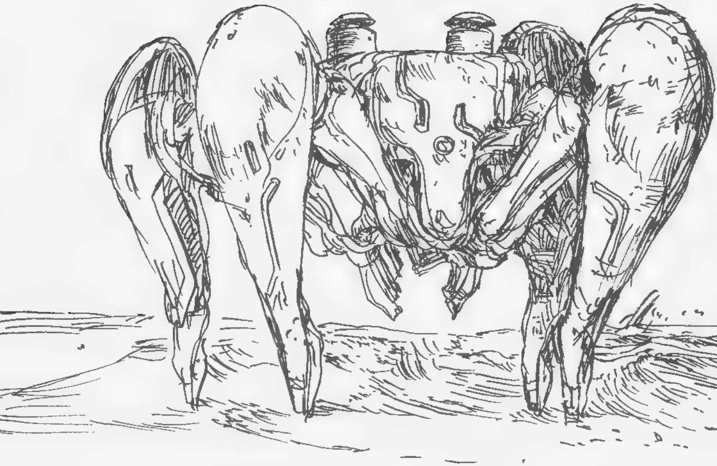


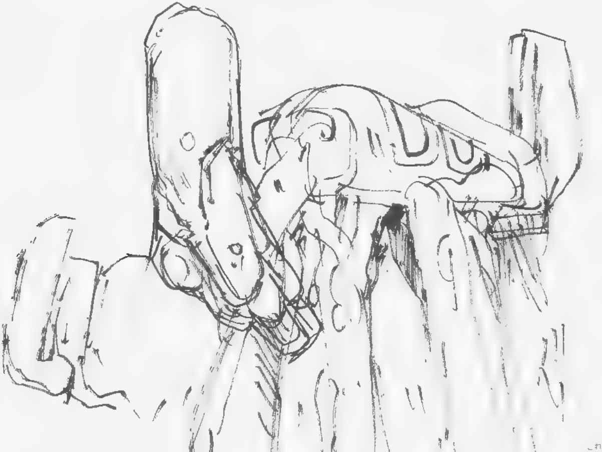


ノートに描いていたアイデアスケッチですね。打ち合わせで「大きいのと小さいのが戦うことがあるよ」って話が出たことがメモで残ってますね。何がG3カード対応なのかはもはや思い出せません（笑）

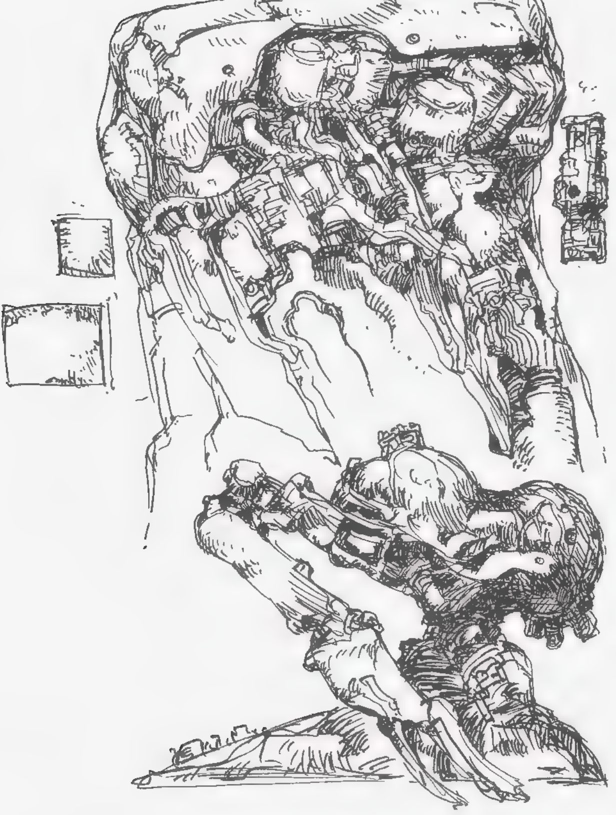
左下のなんてカボチャが頭についてるみたいで怖いでしょ　筆　やま[illegible]で描くことも多かったんだけど　なんか く[illegible]描いてるのか解らないことをするよ　ゲーム中ではロボットを操縦するコンピュータを貫くこともできるんだけど　右下はそう。う[illegible]ュ[illegible]した[illegible]ます　よのはロボットと人間の融合ですか　このゲームでは、いわゆるmobカプセルと呼ばれる野生化したロボットなのね。そのNPCのザコをプレイヤーが狩るわけです　それらのデザインですね　ロボットというより生きた機械に近いね





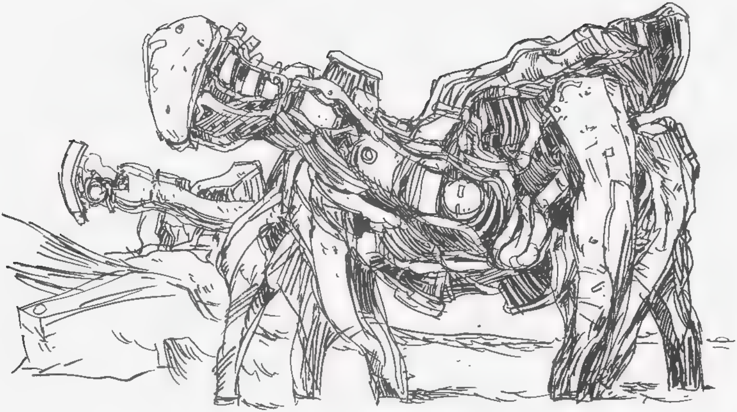


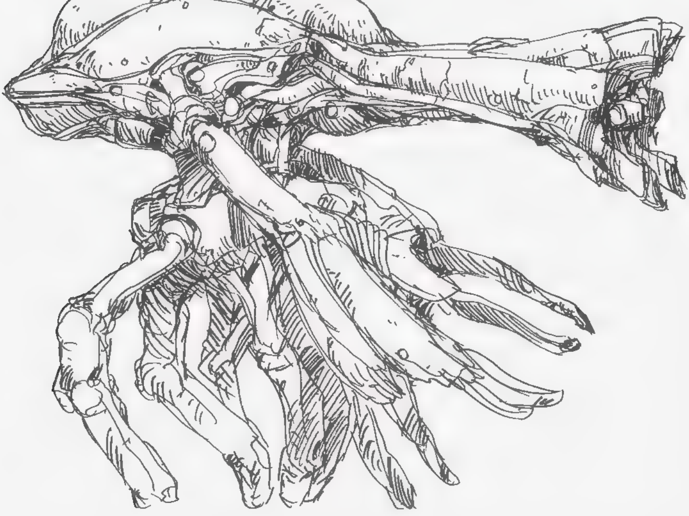
これも4足の形だし、すごく面白い形してますよね。この辺のは映画でも使えるね。前衛かな、なんか面白い。オレが映画撮るならこれ使うな。スターウォーズに出てきそうだもん。[illegible]ノワ[illegible]トのみなさん、使うときは声かけてください（笑）

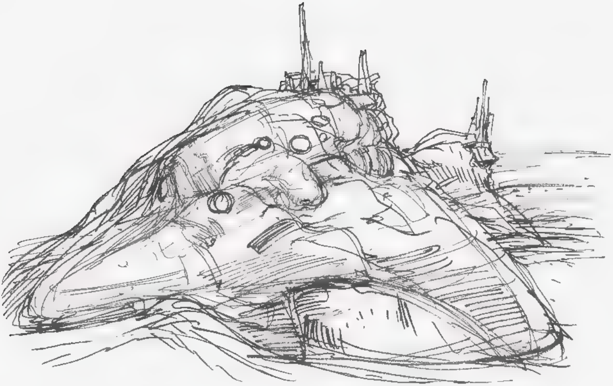


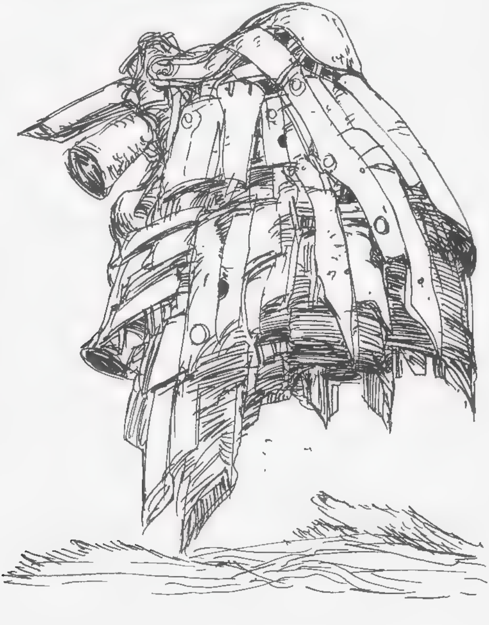
上の絵みたいに、ロボットのなかのユニットの絵も描いてます。下はシオマネキみたいな形してますね。いずれにしてもわ[illegible]はウィンドウズマシンもってないから、ゲームでログインしたことがない。サービスが終了[illegible]ゲームサーバーが停止したいまとなってはなかでどう使われていたか見れないんです。見たかったねえ。

ア[illegible]ですか[illegible]は非対称で美しいなかっ飛ぶよう動いているやつと、下のクラゲのような、足やエンジンがありながらどっちが前か解らないやつと。[illegible]映画『ダーク・スター』のか[illegible]ム観たでしょ？ [illegible]メカがノワノワ動いていれば。出てくるような映画はアニメでもいいから作ってみたい、な。このあたりはもうゲーム中でどう使われるかとかは何も考えず、好き勝手描いてるので、線が伸び伸びしているよね。3Dを作る人の気持ちなんて[illegible]のかんた[illegible]よ[illegible]てたけどな、もちろん立体にするときのことを考えてないわけではないんだけど「たぶん手間と時間かかるだろうなあ、でも大変なことをやってね」って思って描いてるね。だからゴシック系になるんだなあ。ゴシックってディテールに入れたり彫ったり、[illegible]ったりと手間かかるからね。ロボットバトルもそうだけど、きっと作るのはほかの人だから、じゃ自分に跳ね返ってくる部分は少ない、って笑。だからこういった絵は本当に表現したいもの、描きたいものを描いてるかもしれない。コストを度外視して描いてる気がするよ。





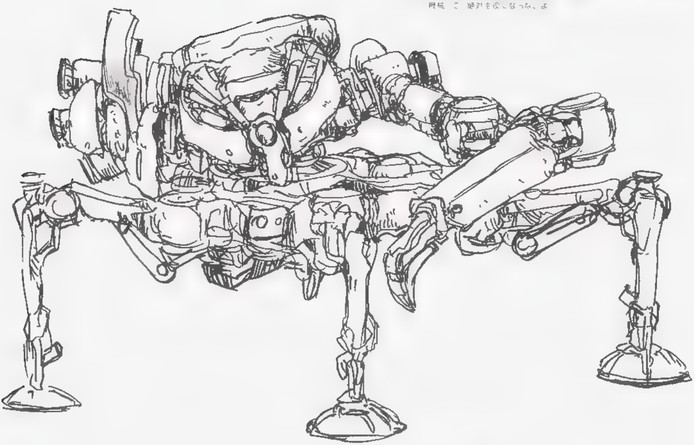


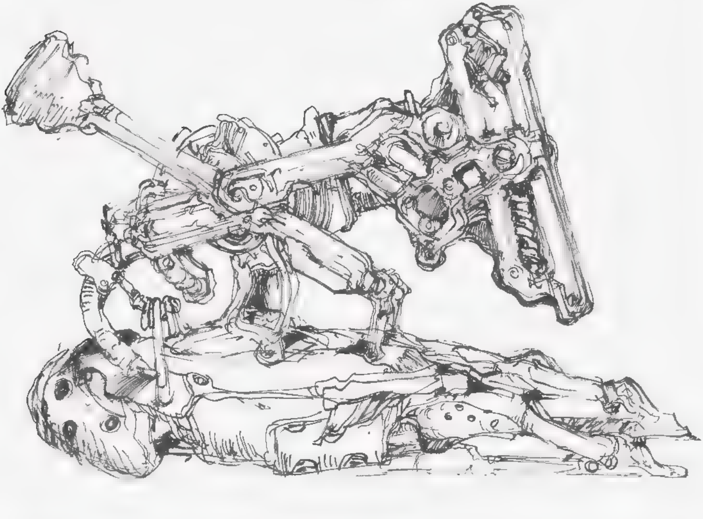


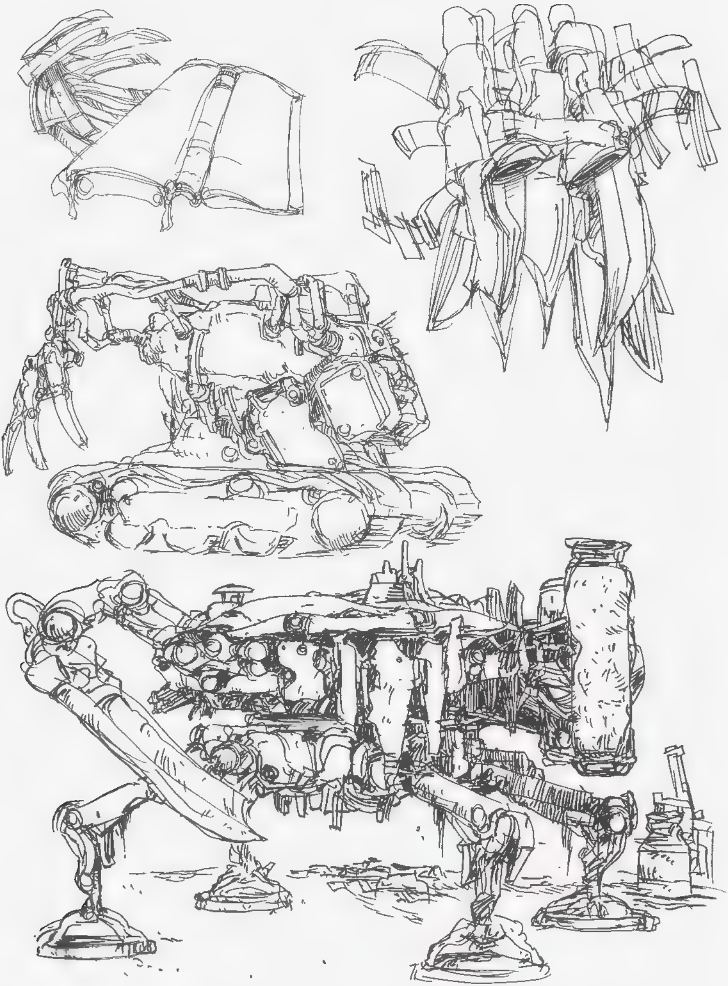
岩瀬を這う貝のようなデザインですね。イグアナみたいで、これもかっこいいなあ。下のは昔、[illegible]映画「[illegible]」のために最初描いてた。ダルマが槍を持ったようなロボットの絵があったんだよ。あの方向で、なおかつ浮いているというのが作りたかったのね。これはプロデューサーも気に入ってたよ。

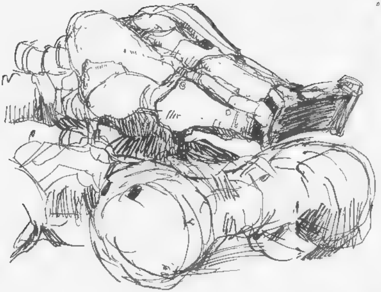
これも [illegible] の色々 それ ぞロボット、とかカ [illegible] ト [illegible] き [illegible] おた [illegible] な、井 [illegible] ね

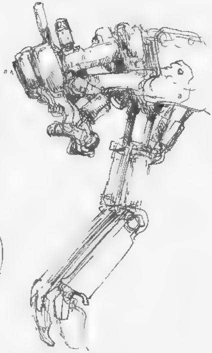
下の絵は [illegible] 映画 [illegible] 出てくる宙出の機械みた [illegible] な あ [illegible] で [illegible] な機械 [illegible] 絶対も [illegible] なつな、よね [illegible] なの 映画 [illegible] くると気 な [illegible] を [illegible] いる [illegible] 映画 [illegible] かかな なるんだよね。ホ [illegible] 画面ならない機械だよなぁ 笑



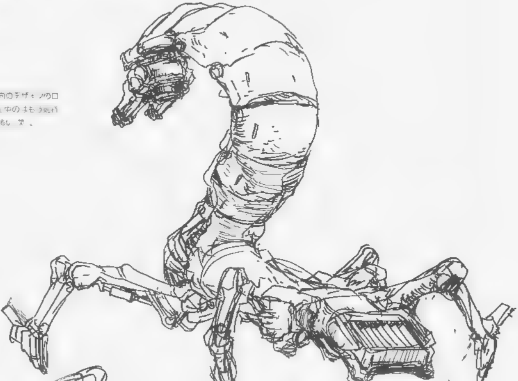


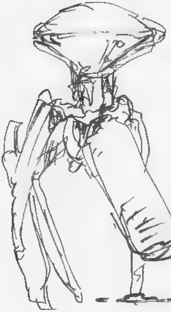


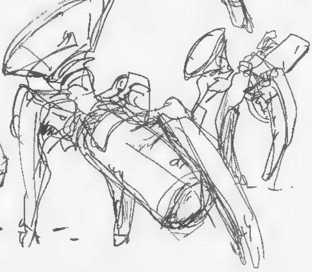




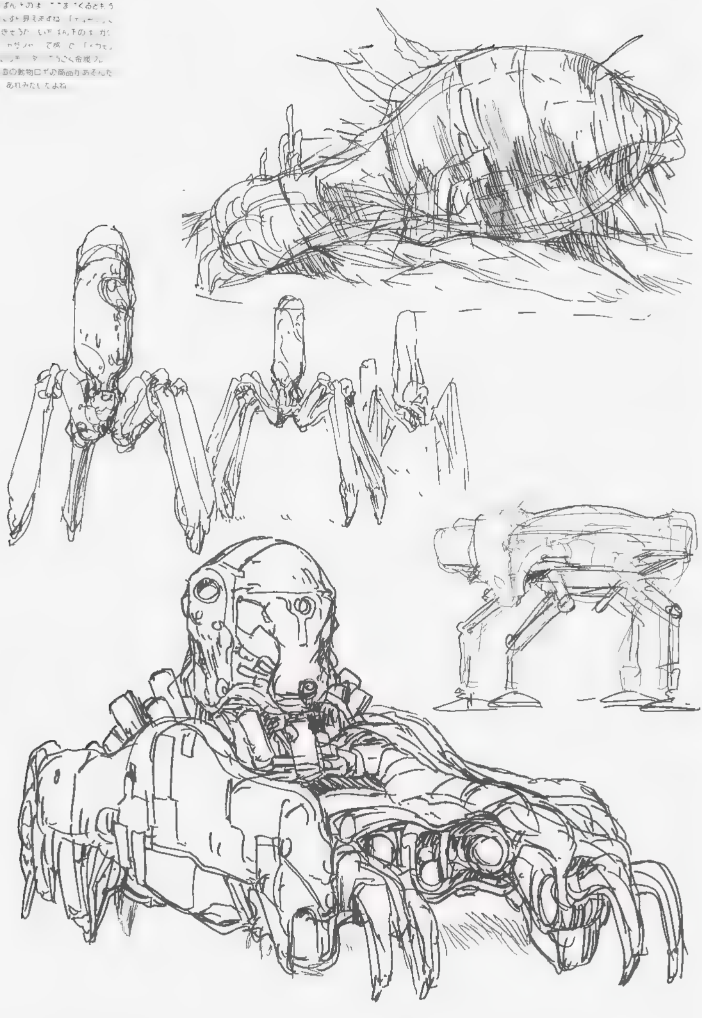
これも前に出てきたグ[illegible]ルの系統です。左上の2枚のフラ[illegible]スのカートで飛び回ってるロボットだね。中央の昆虫か[illegible]。いちばん下の4足ロボットは動きも想像しやすいみたいで、現場で重宝がられるデザインだね。より虫っぽい形の方向のデザインのロボットもあって、真ん中のはもう気持ちわるいよね。怖い怖い（笑）。



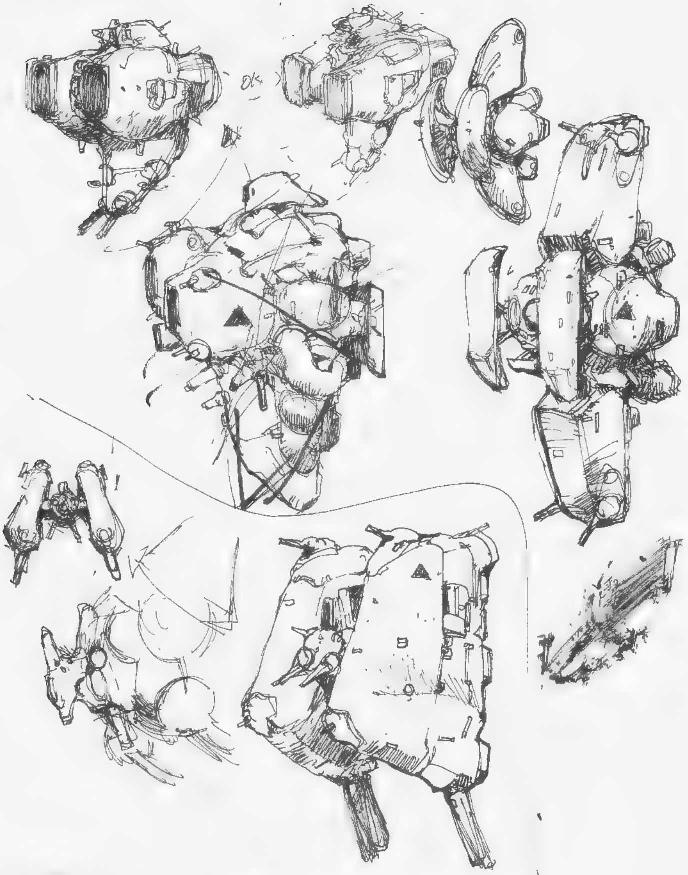




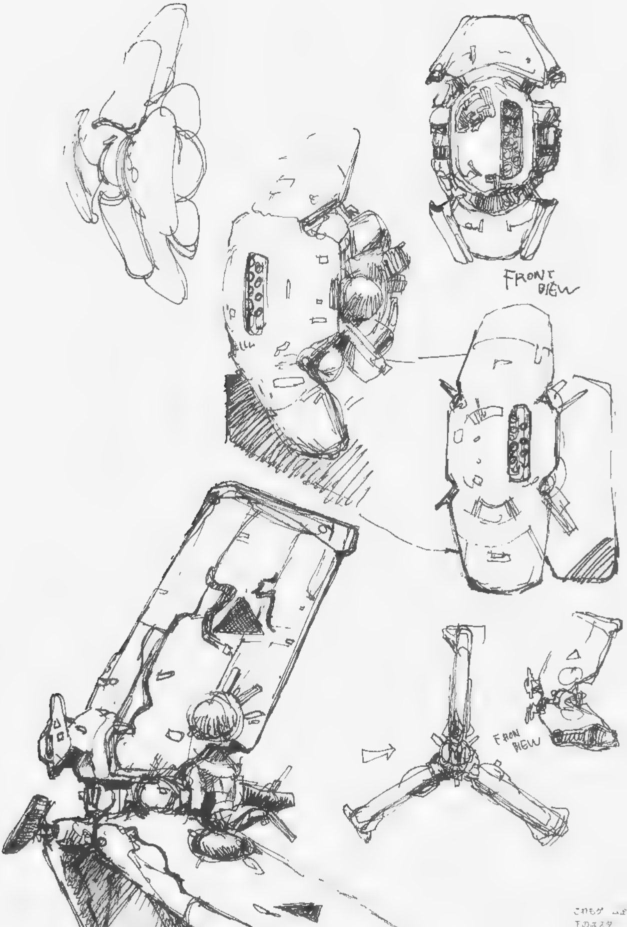
ちばん上のは ここまでくるともう植物にすら見えますね「ナウシカ」に出てきそうな いちばん下のは ガシャガシャガシャって感じで「[illegible]」っぽい。シャキーンってうごく金属フレーム構造の動物ロボの商品があったんだけど あれみたいだよね



宇宙船／大気圏内飛行マシン

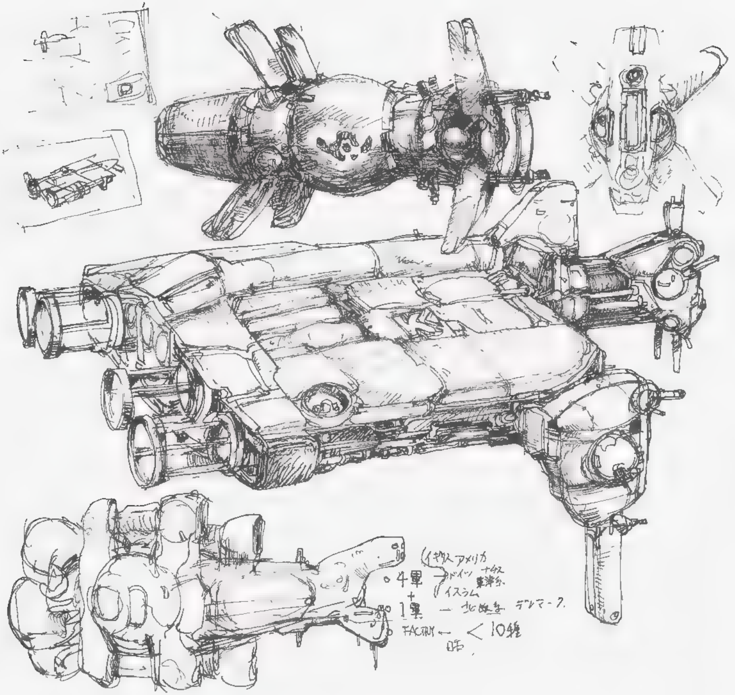


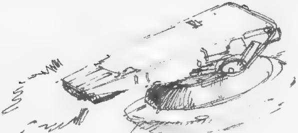
まず冒頭から、まがい宇宙船が各種描いてありますが、これは昔、ア[illegible]ノ時代に宇宙船をユニットにした戦略ゲームみたいな企画があったので、かなり資料[illegible]作[illegible]たくさん描いたんだけど、これまた企画倒れになったため、お蔵入りになった絵の数々なのよ。これだけかっこいいしかもいっぱいあるのにね。だからゲーム会社の皆さん、これを使って宇宙船のゲーム企画して[illegible]くですよ（笑）。もちろん宇宙船なんだから上下なんてないんだけど、[illegible]なかで上下の概念をもってデザインしつつ回転運動させることでつじつまを合わせるってやってデザインしているから本当はおかしいんだよね。宇宙の戦艦だったら空気抵抗なんて[illegible]な形にできるって[illegible]うところを[illegible]問題[illegible]ているんです。本当なら前面投影面積がドカンと大きいのって戦争ではよくないんだろうけど、そ[illegible]うふうか[illegible]てるんで[illegible]それだけ[illegible]ってこいるの。左の上でエンジンで機体をはさみこんであるデザインは[illegible]描いてあるけど、なんで真ん中[illegible]げるのか、[illegible]えて、[illegible]（笑）なんでなんだろう。かっこいいのにね。[illegible]艦から色々大きさがあって[illegible]艦クラスの宇宙船艦も描いてあるんだよね。

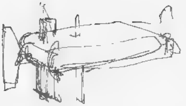


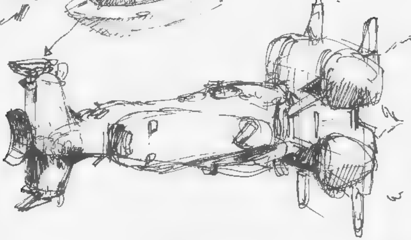
これもゲーム企画用の絵の続きです。下のはスター・ウォーズのルークの飛行機（スカイホッパー）を見て、三角形を組み合わせたのはかっこいいなぁって思ってデザインしたの。これ既存のプラモデルのパーツからすぐ立体化できそうな形してるよね

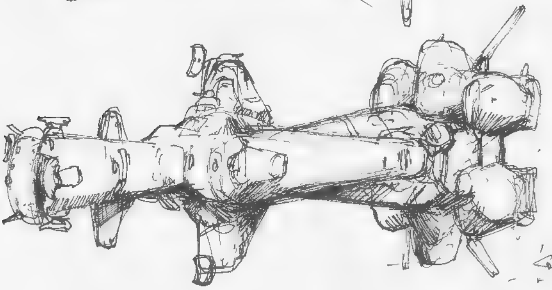
やのもャのゲーム用のデザイ の続き。 中の石ん宇宙船みたいで、し ょっょっと描してある 母艦な 風ですね

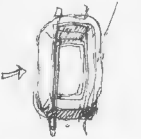

イギリス アメリカ
4軍 ドイツ ナチス 東洋系
イスラム
+
1軍 — 北欧系 デンマーク.
FACTRY ← < 10種
暗

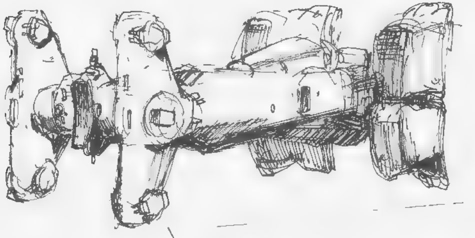


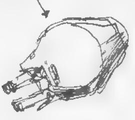






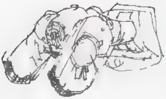


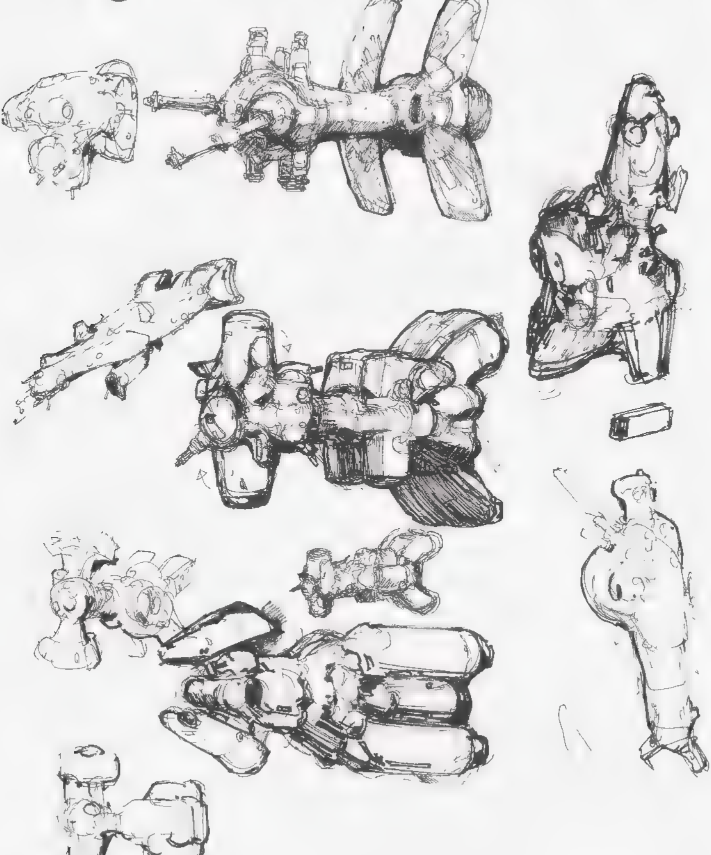


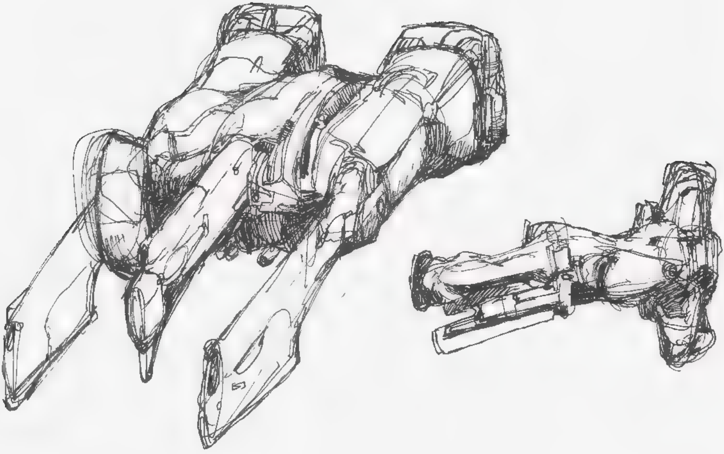


つぎの宇宙船も同じくゲーム用のデザインで[illegible]う[illegible]描[illegible]てあるけどが[illegible]よ[illegible]ね[illegible]も描きよめば、[illegible]かん[illegible]なよ。銀河英雄伝[illegible]なるね。ユニットだよね コマのデザインだよね

このあたりの顔がぐるぐるまわる宇宙船は無重力の中をすすんでいけるようになってますね。まぁ困ったときはお金払ってこのあたり使ってくださいよ ゲームデザイナーの皆さん（笑）。



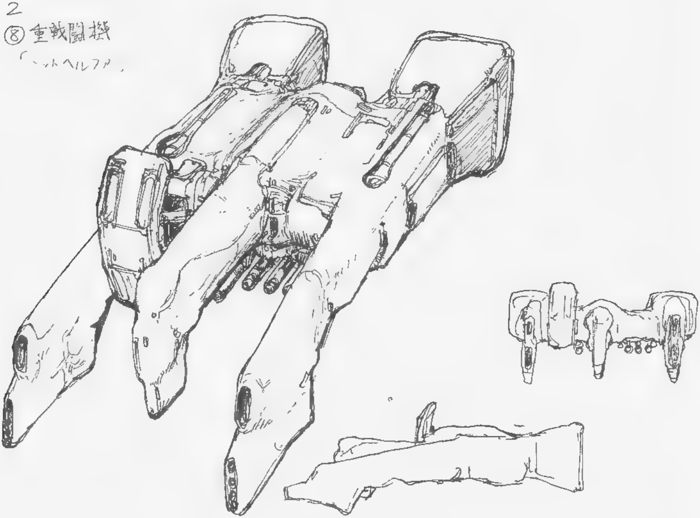




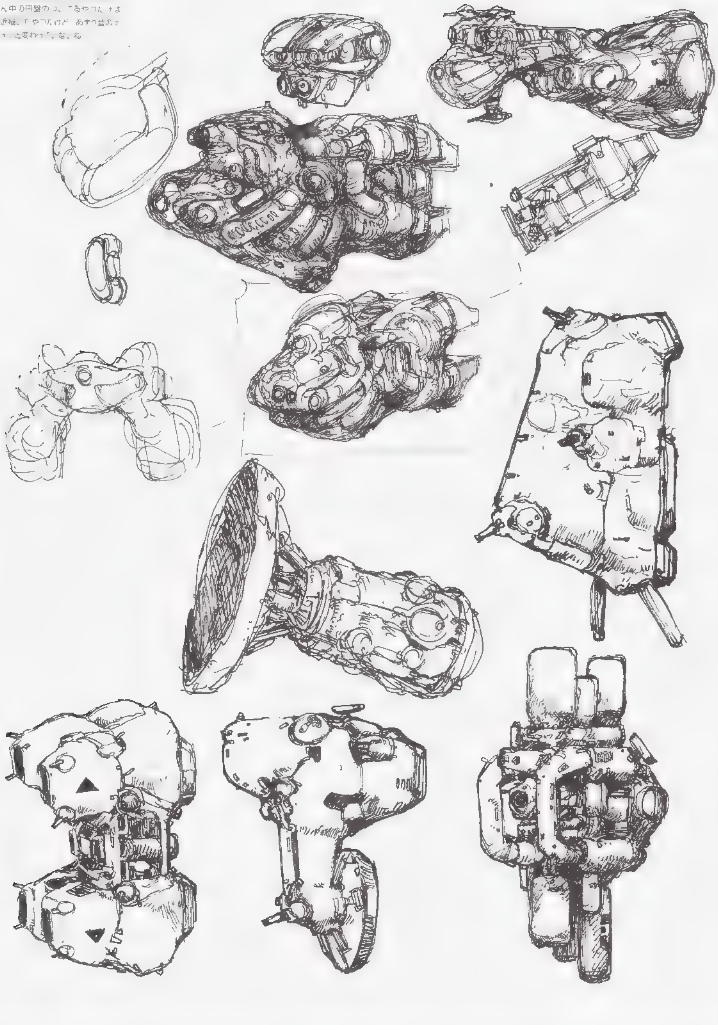
2

⑧重戦闘機

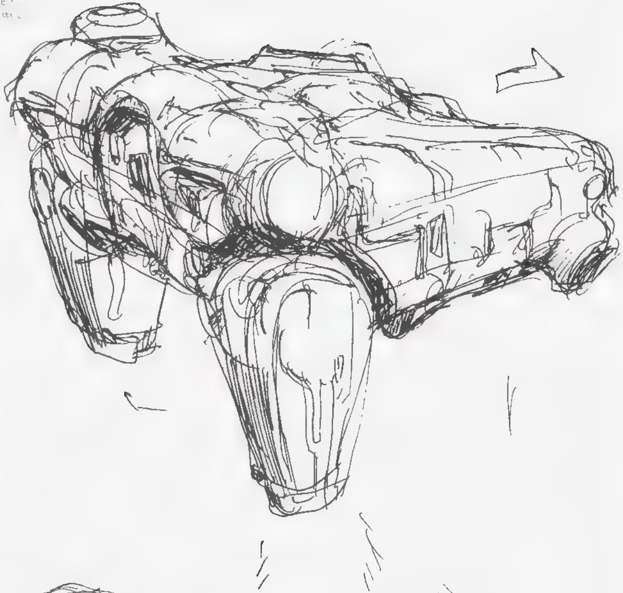
「ヘットヘルファ」

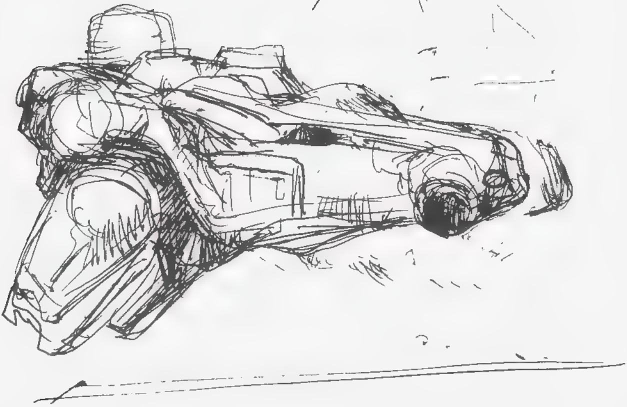


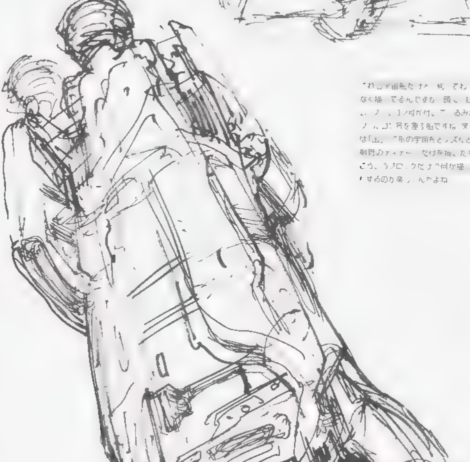
この河豚みたいになってるやつとかも
そのゲーム用のデザインした宇宙船
真ん中の円盤のついてるやつとかは
最近描いたやつだけど　あまり昔のデ
ザインと変わってないね



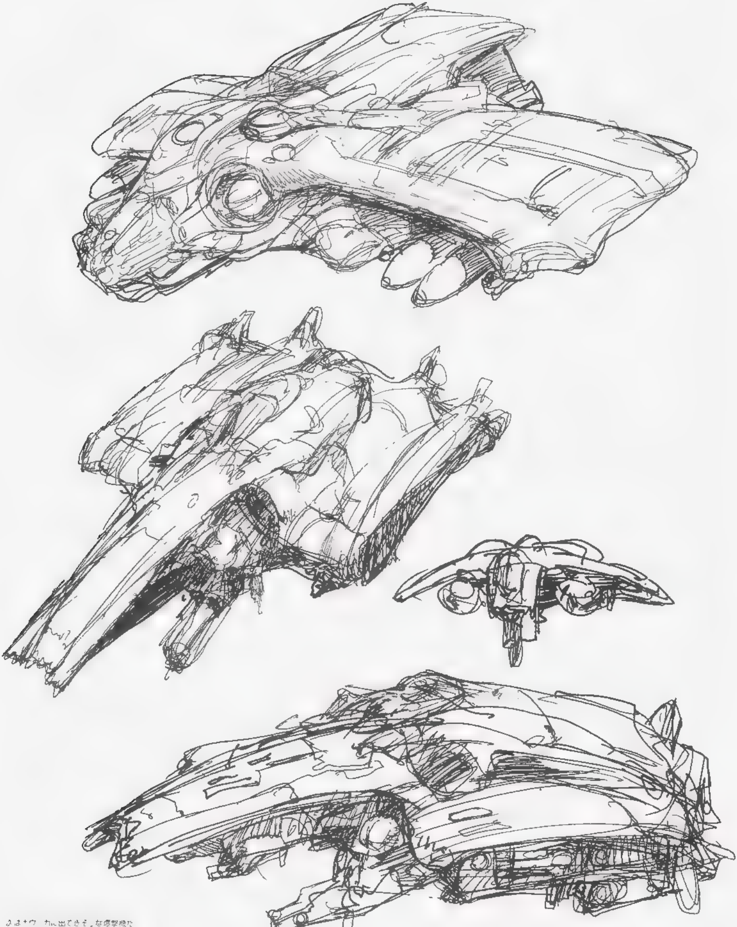
次のデザインですね。大気圏中の戦闘
兵器です。一応[illegible]ですが、[illegible]
[illegible]ロボットみたいな[illegible]でセスビ[illegible]
みたいで なんかいいっね。[illegible]
[illegible]です。



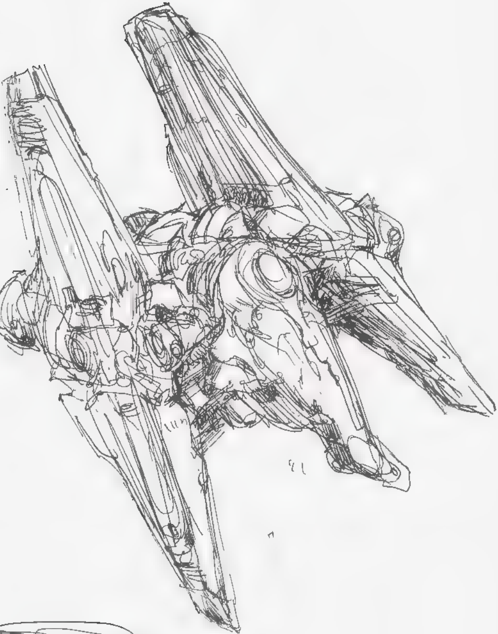


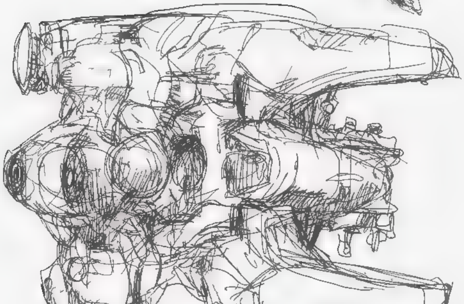


これも宇宙船だけど何ってわけじゃなく描いてるんですな。頭にし[illegible]が付いてるみた[illegible]号を運ぶ船ですね（笑）。左は「出」って形の宇宙船とノズルとか発射管のディテールだけを描いたもの。こういうブロックだけで何か描いてたりするのが楽しいんだよね。



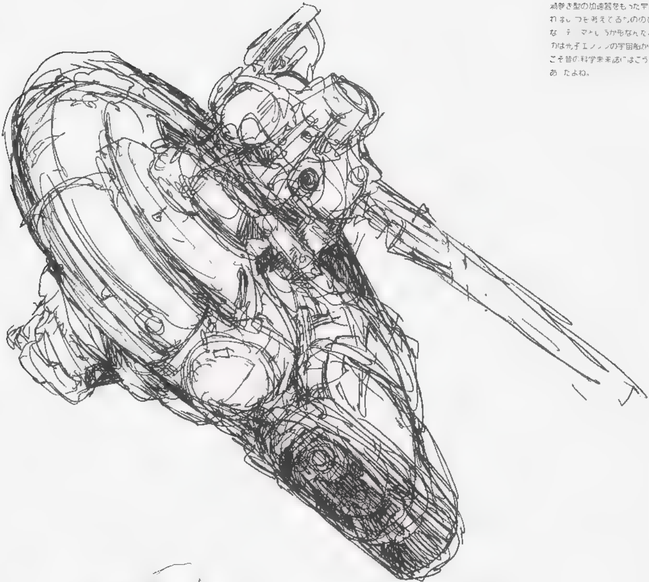
これはナウシカに出てきそうな爆撃機だね。ナウシカのでも見るとあっちはもっと変な形。「ふわふわ」きてたからね。飛行機の形がすきで。駄目！ [illegible] 言われそうだね。下の3つとかもギャラクティカ でてきそうな[illegible]だね

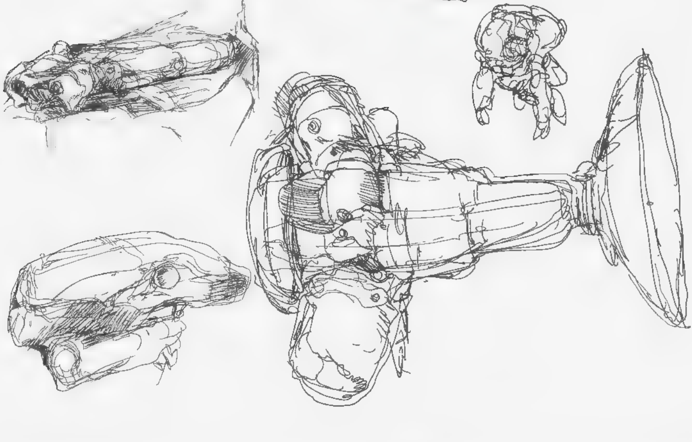


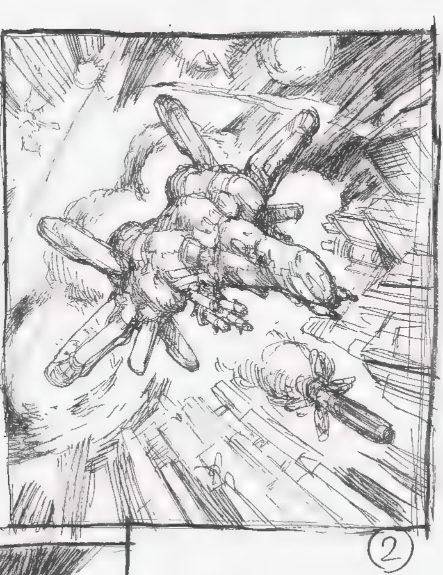


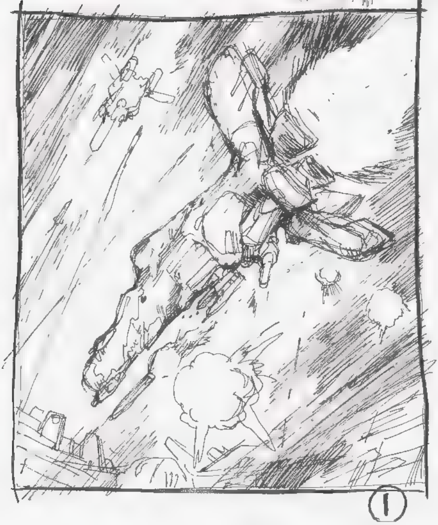
これはタイファイターの進化型みたいな形。コクピットをツインイオンエンジンで挟みこんである形です。あいだにSAFSが挟まれていてもいいよね。下のまるユニットだけの落書き。これがエンジンになってるってのでもいい。

渦巻き型の加速器をもった宇宙船。これはいつも考えてるもののひとつだな。テーマというか形なんだよね。下のは光子エンジンの宇宙船かな。それこそ昔の科学未来誌にはこういうのがあったよね。



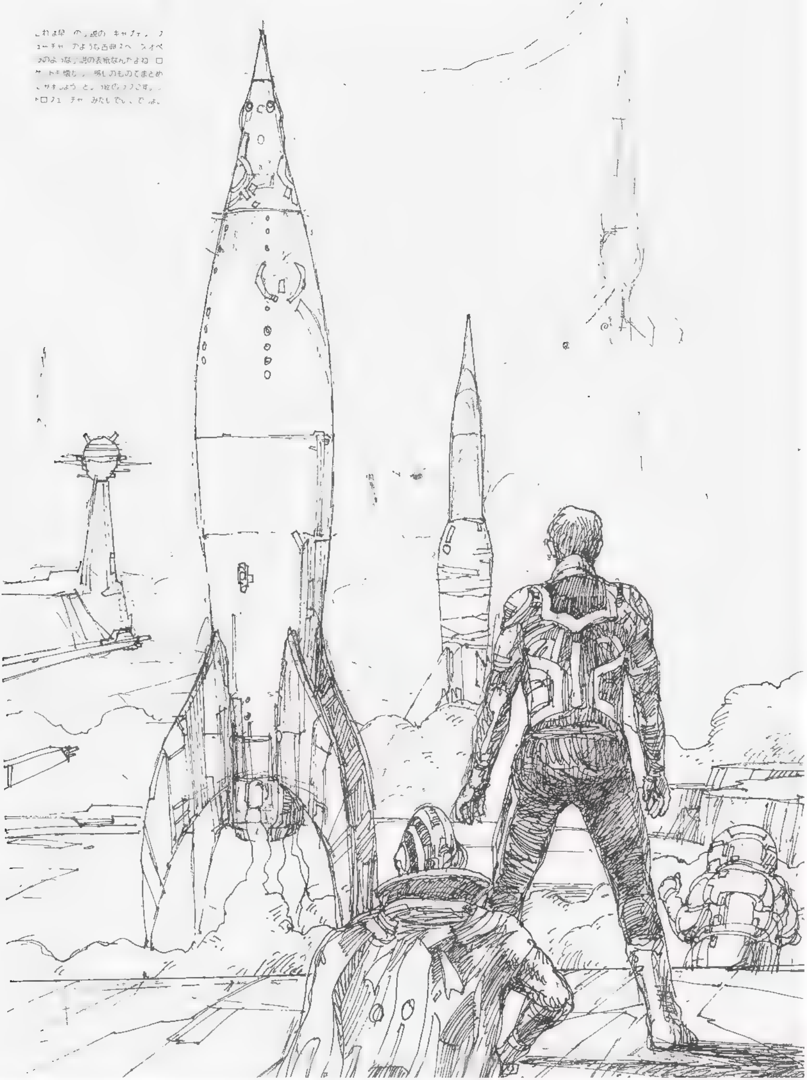




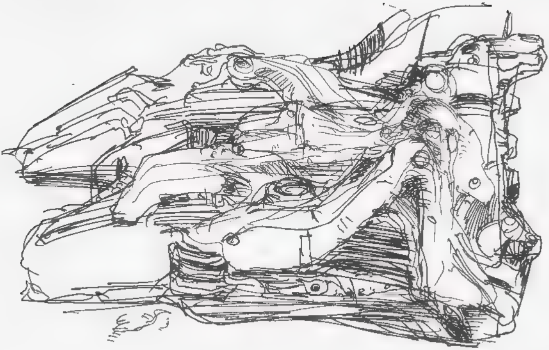


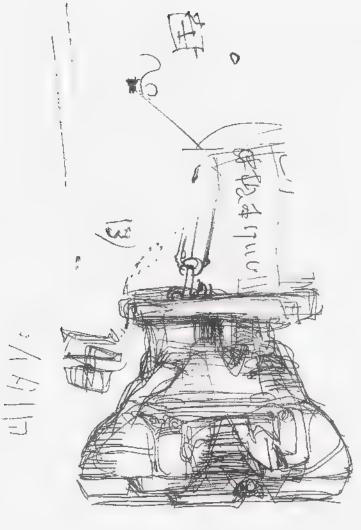
左の2枚のラフはラフスケッチで描いた
SFゲームの箱用の表紙用の絵。上の
に決まったのかな。こういう形になっ
て、て トキ[illegible]キュ[illegible]も
も描いてあって、エ[illegible]キを開き
ながら降下してるっていうのがいいで
よ。いけてますなぁ

これは早川の小説のキャプテン・フューチャーのような古典SFへスペオペのような小説の表紙なんだよね。ロケットを使った、感じのものでまとめてみましょうと。1枚でいってます。レトロフューチャーみたいでいいでしょ。

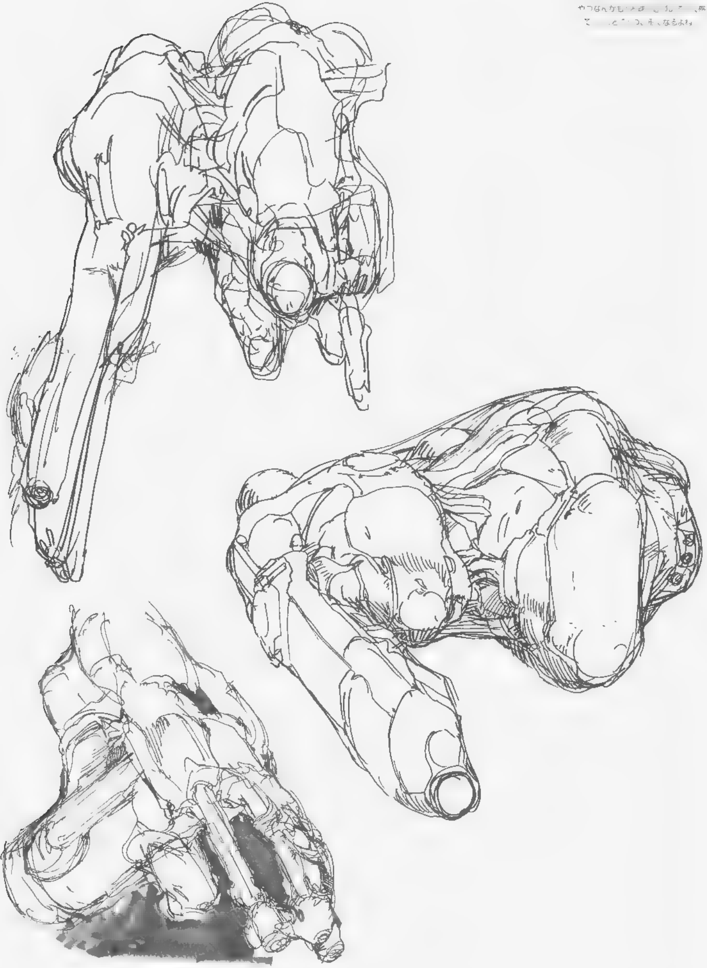


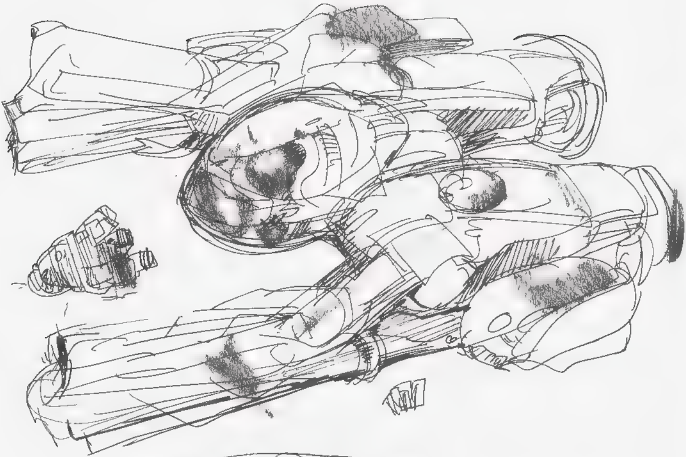
このふたつはエンジンのユニットのラフです。下のはアポロのFエンジン風ユニット。これを付ければ何でもロケットになるわけ。スイカに付ければ「スイカロケット」になるし、タマネギに付ければ「タマネギロケット」になる、という風なユニットですね

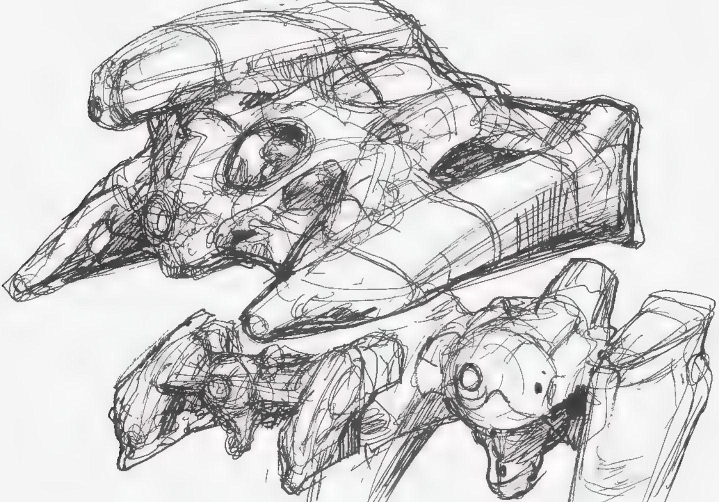




ヌまい田中さんの[illegible]よ。
なタイ[illegible]や[illegible]フィ[illegible]ストたち[illegible]
やつなんかも[illegible]
で[illegible]なるよね

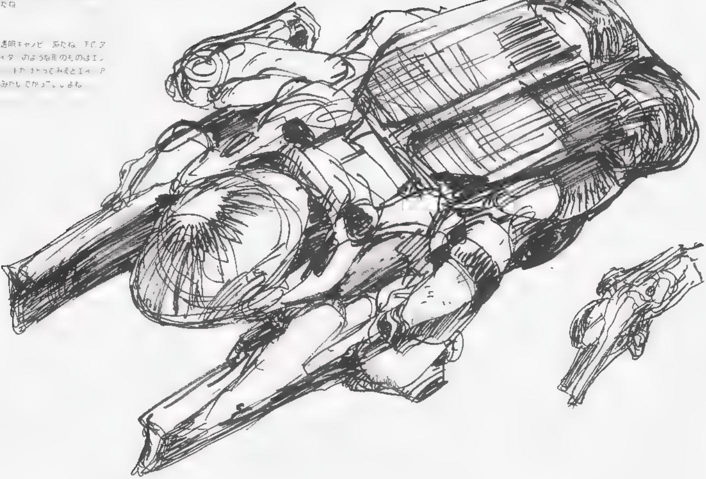


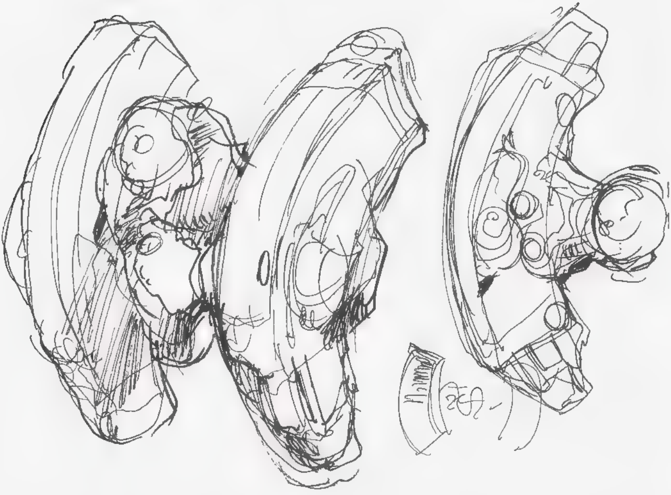


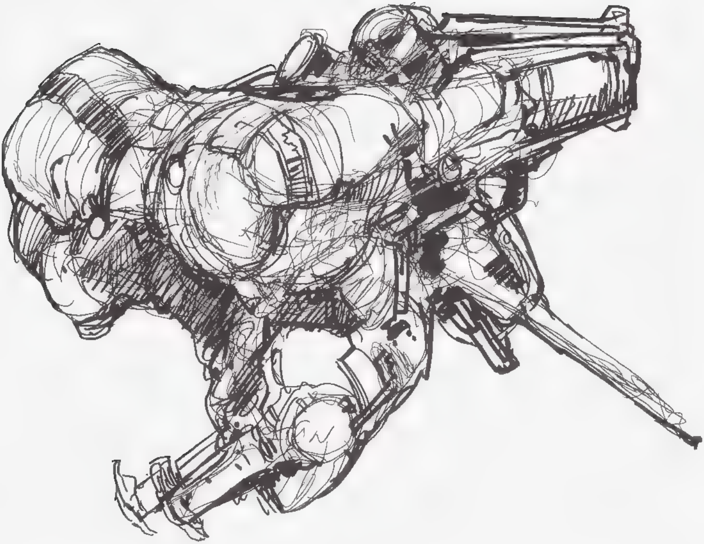


左ペ[illegible]は頭に透明なコクピットがしたもの[illegible]ったね。いちばん下なんてタイファイターのバリエーションみたいだね

これも透明キャノピー系だね。下のタイファイターのような形のものはエンジンユニットがなかってみるとエイリアンの頭みたいでかっこいいよね

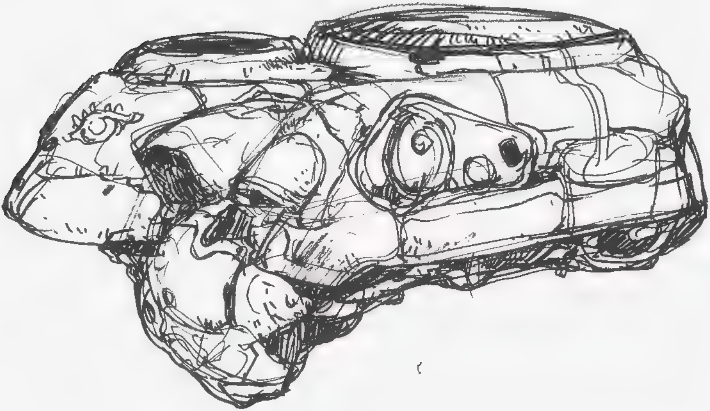


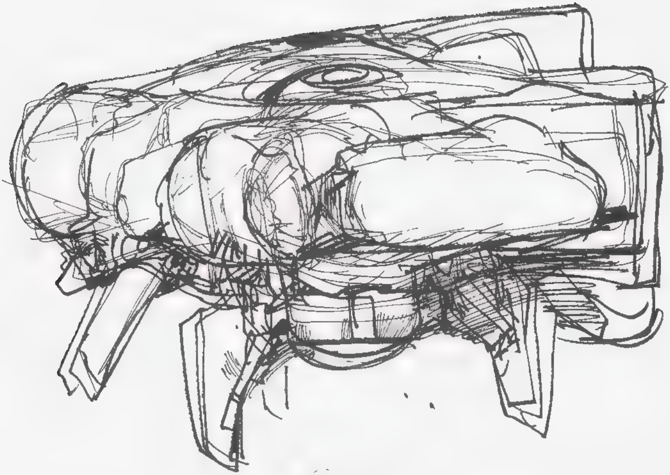


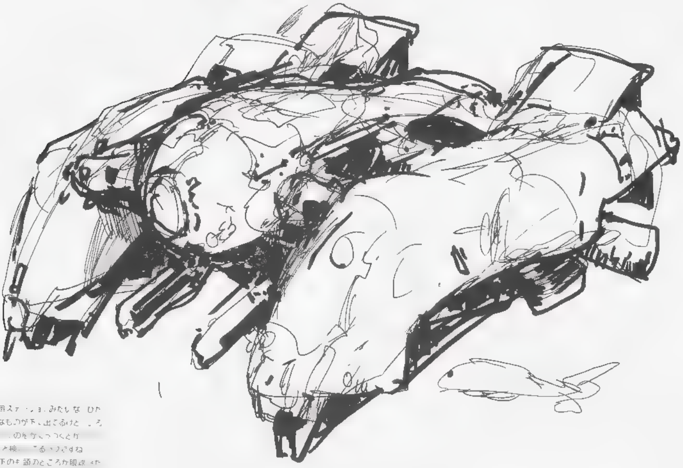


これはおなか[illegible]連の銃を装備して[illegible]るボ[illegible]ト[illegible]だね。こういうと[illegible]ろ向[illegible]ても[illegible]ものって立体[illegible]たときの見栄えって[illegible]んだよね。細くて長[illegible]デザインは立体[illegible]とき問題がするんだよ。それが宇宙船の肝だな

[illegible]は船の[illegible]の部分[illegible]を[illegible]宇宙船を[illegible]ったら[illegible]なるだろうな。[illegible]のスケッチなんです。思いつき自体を形[illegible]ておくと忘れな[illegible]てね。[illegible]きながらでもメモしておくと[illegible]よね。下[illegible]も[illegible]トの[illegible]って[illegible]たや[illegible]も[illegible]風なものを描[illegible]てみました。

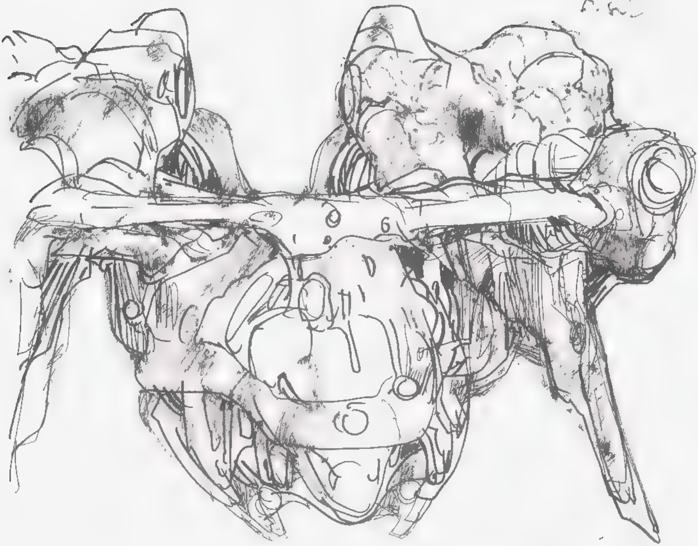


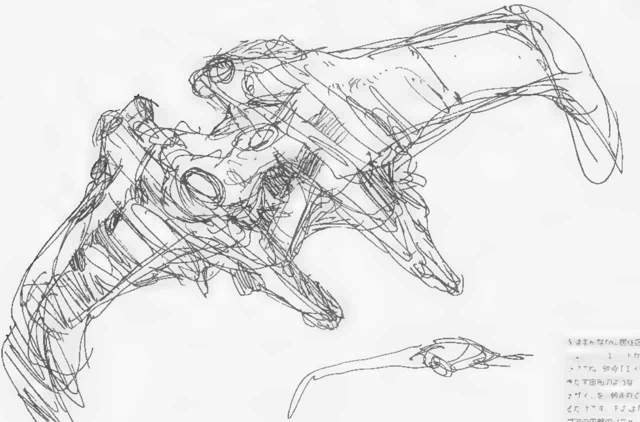




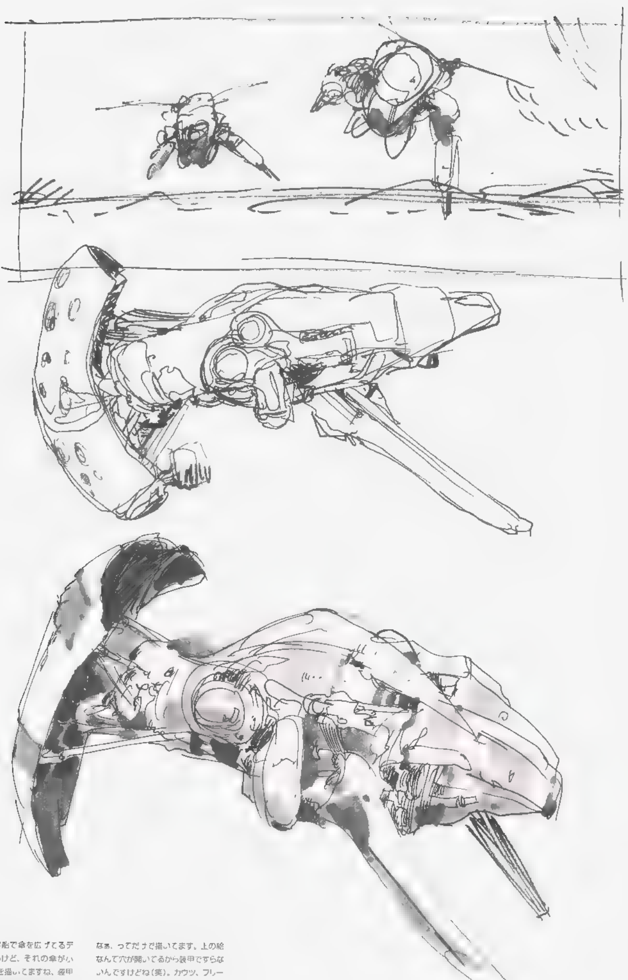
上は宇宙ステーション、みたいな ひだみたいなものが下に出ているけど、そんな[illegible]のをうまくつくとけ[illegible]なあと検[illegible]るんですね

その下のは頭のところが眼みたいになって[illegible]て左右に飛行[illegible]トがあって飛べばいいなあ[illegible]カ



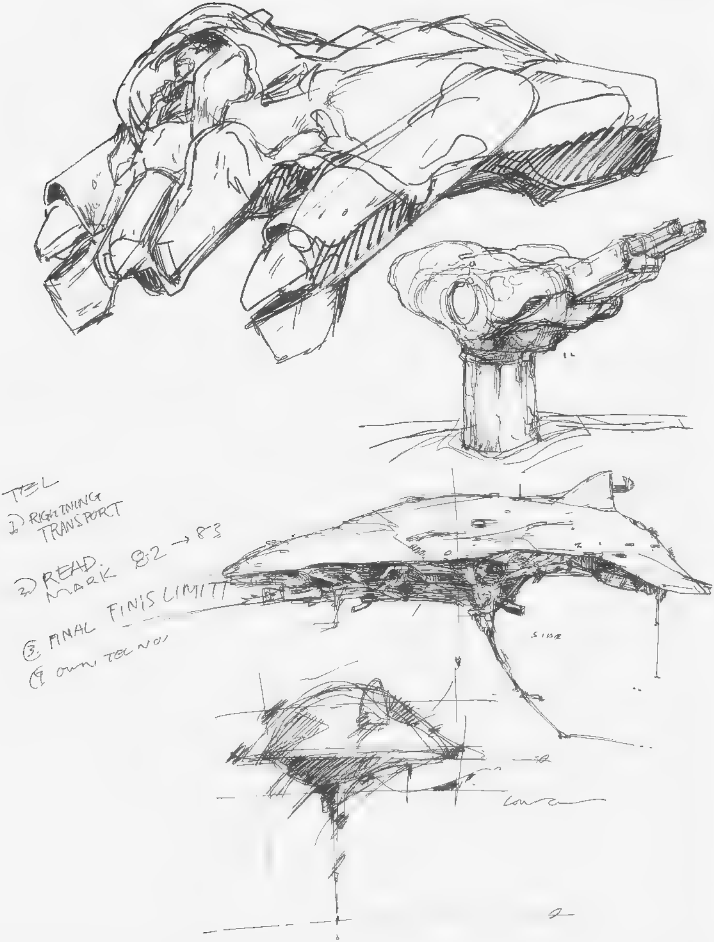


[illegible]まんなかに居住区があって 両方[illegible] 1 [illegible]トがある感じの[illegible]ような 映画『エイリアン4』に出てきた宇宙船のような それ的な方向のデザインを 頼まれてないのに描いてみたんです。下のは『マグマ大使』のゴアの円盤のリニューアルを頼まれもしないのに描いてるんです。頼めよだれか(笑)。

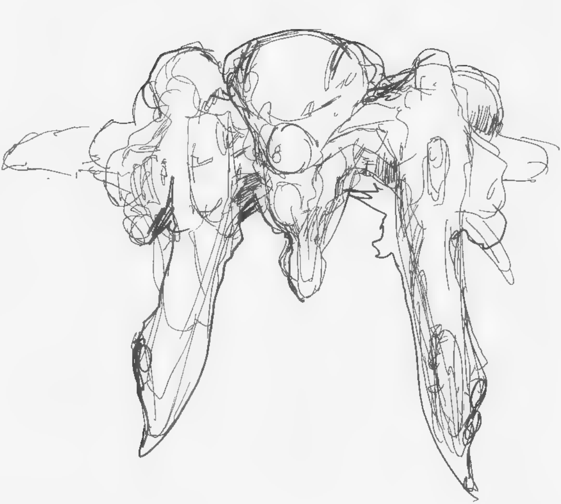


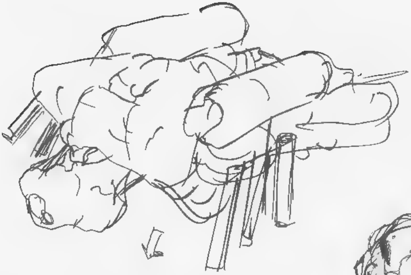
これは光子宇宙船で傘を広げてるデザインって多いけど、それの傘が小さいバージョンを描いてますね。装甲板のような感じでね。突入するとき、色々弾いていくようなものかもしれないね。でもそれより形として面白いなぁ、ってだけで描いてます。上の絵なんて穴が開いてるから装甲ですらないんですけどね（笑）。カウツ、フレーゲと一緒に描いてますが本来意味はちがいます（笑）。カウツ、フレーゲはここでなくてもいいかもね。

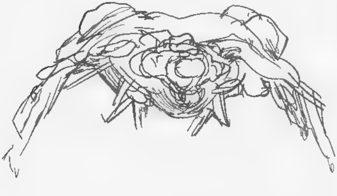
次の砲座のデザインとか、飛行するユニットを描いてるやつで、いちばん下は82年のもんだし、中央の砲座の絵は02年のものなんで、20年たっても落書きはあんま変わらないな。手前のやつを全部把握できる段階にあったので、最新の落書きは立体感があるんだよね。いちばん上のはコクピットが透明で、羽の先がかぎ爪になっているね。マイノリティ・レポートのポリスバイクでもおかしくないよね。

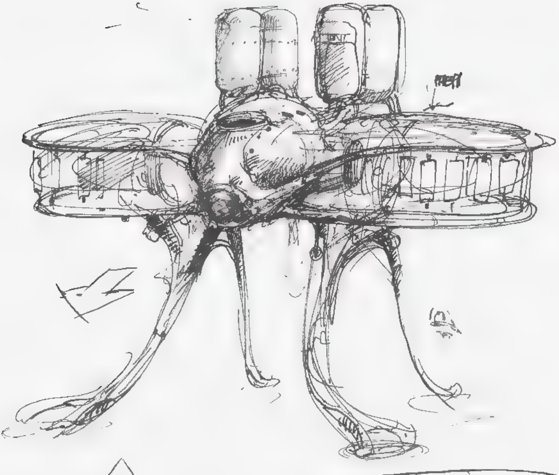


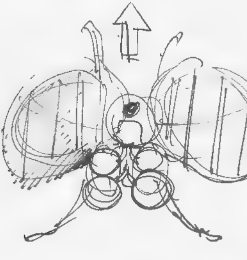
このイラストも飛ぶもののデザインを適当にやっていて、戦車の砲塔を使い両を[illegible]けてくれ[illegible]よう？ [illegible]を使って作れるかを模索しているイラストだね。下の３月面の上を飛ぶ[illegible]イスポ[illegible]タ[illegible]飛[illegible]ットを[illegible]んでいて[illegible]ョン[illegible]クをかかえて下に向かって撃つ[illegible]ていう怖いもので MaK にあってもいいデザインだね。とにかくこの飛ぶものの数々はデザイナーがみなさん使[illegible]ので、ご連絡ください。有償ですが（笑）

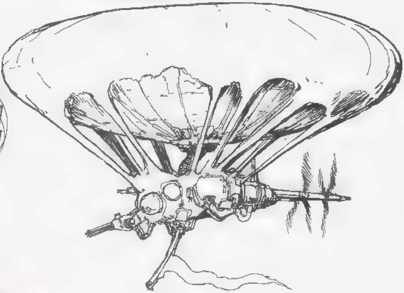


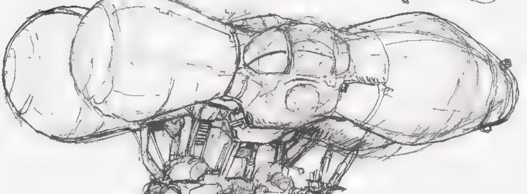


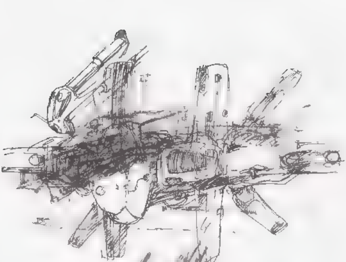


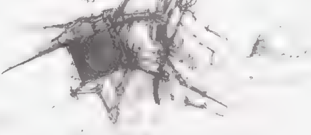


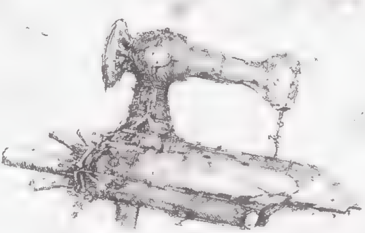


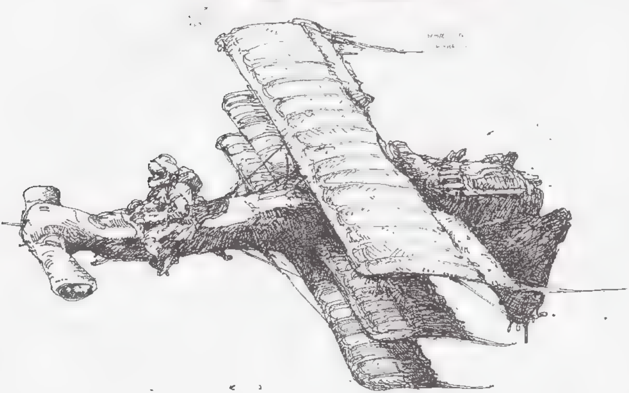




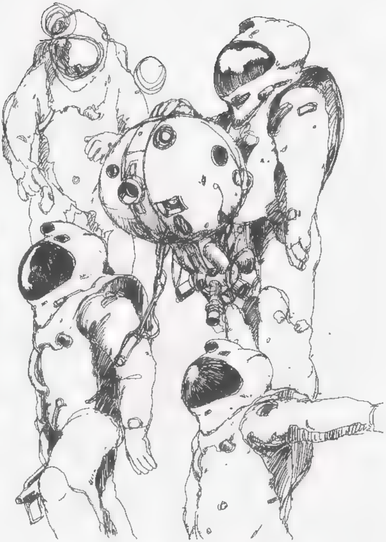




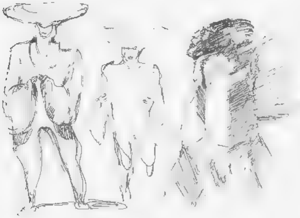




キャラクターイラストレーション



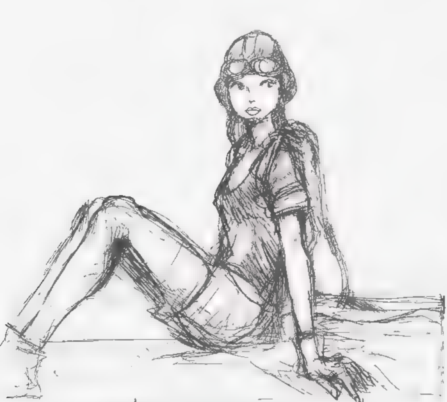
右上のは83年くらいに描いた絵で
左のは~~そこから22年後の~~ここから描いた
メトロイド描きたいなっていう絵
頼まれもしないのに描いてみました
右下のも83年ごろの絵なんだけど
22年経っても描いてる内容はあまり
変わらないね。



このページも右半分が'83年頃の絵で、左半分が'05年ぐらい。全然かわってないね。線がちがうかな、って感じかな。頼まれもしないのにキャラを作るのがいちばん面白いね。右上のはうちの妻[illegible]アクセサ[illegible]を作ってあげるのに描いた下絵なの。実際に作って[illegible]ティとか[illegible]んだけど[illegible]今でも「ラバ[illegible]な[illegible]でキャラク[illegible]ボックスに入っております。ロケットの廃材工場にいる少年もいいでしょ。宇宙船とかロケットが廃材になってるのはカッコいいね。頭が傘になってる絵は'83年ごろかな。雨宮慶太さんの「ゼイラム」みたいだけど、こういうのは誰でも考えるんだろうな

これはわりと最近描いた絵で、上のはファンタジー系メカってとこかね。機械とナイト、騎士なんかが出てくる世界だね。これってまだビジュアル化すると映画だとお金がかかるけど、それこそ[illegible]で描いたりしたらおもしろいかもしれない。下の[illegible]ん[illegible]を創造してる。[illegible]左下のはホーグ星人みたいだね。ホーグ星人自体が騎士をモチーフにデザインされてますし。右下のは、頼まれもしないのに描いたナウシカの巨神兵[illegible]たら[illegible]た。ナウシカが[illegible]った[illegible]エンドフューチャーな世界だったね。ナウシカの[illegible]な[illegible]でもあ[illegible]エンドフューチャーな世界観でもありますよね

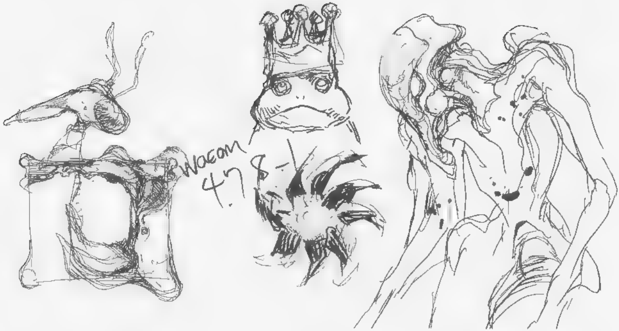
女の子の顔を集めた絵ですか なよ
よワカバイみた。な感じしますね 右
下が ボーダトヨザイ[illegible]た
みた。な [illegible]な 飛行服と眼
鏡のまわ[illegible]絶対 出て
るねえ

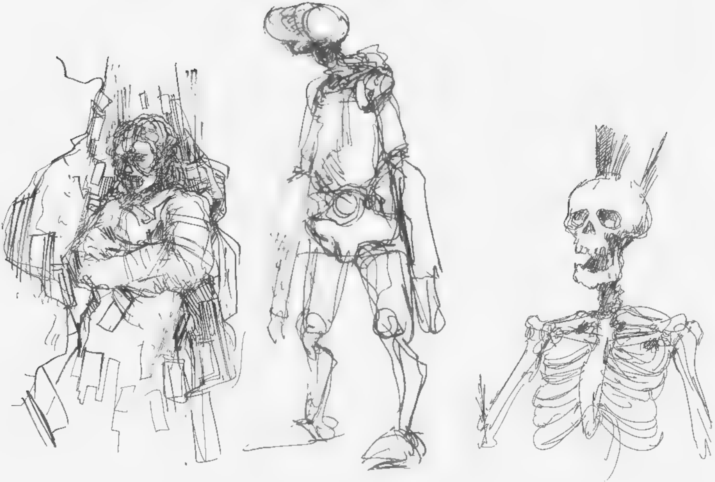


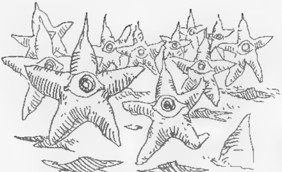
[illegible] 描 [illegible] 宇宙 [illegible] 姫も [illegible] ます

色々な兵隊さんを集めてみました。た[illegible]下の真ん中はスター[illegible]ォーズの賞金稼ぎ達[illegible]たっ[illegible]を組ませて[illegible]描いてます。当然ながらMG42とかを改造した銃を持[illegible]っ[illegible]な使ってるのでそれ[illegible]武器を背負ってますね。上の左[illegible]はドイ[illegible]の通信兵と[illegible]ス[illegible]セイ1など[illegible]の兵隊さん[illegible]読み物[illegible]下描きで遺作[illegible]な[illegible]作品の[illegible]わしが描いてたの。左下のお姉さんは[illegible]まあそれぞれ[illegible]ですね（笑）

あへ[illegible]ョ[illegible]君んちのカエルの王様よ。最初カロイ[illegible]の孔を描いてたんだけど、途中で飽きて王様カエルを描き始めちゃったの（笑）[illegible]カロヘッ[illegible]やスクリューが半端ないところ[illegible]なっていたろうか[illegible]て者際[illegible]描いてたんだけどな。その左右は[illegible]ですな。左下の絵は[illegible]クター博士拘束されるの図（笑）。マスクかぶされて拘束されてるのを機械のあいだから覗いてるかんじなんで[illegible]クター博士拘束衣with力[illegible]ボ[illegible]ズでもいいな（笑）。下の真ん中のはスター[illegible]ウォーズ[illegible]でてくるトランスフォーマーロイドで体がモ[illegible]ト[illegible]と合体して[illegible]のロボット。このまま発展させれば人間サイズの[illegible]のロボットが描けそうだね。少なくともアイロボットには勝てるな（笑）

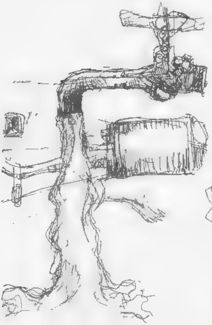

Wacom
4.78



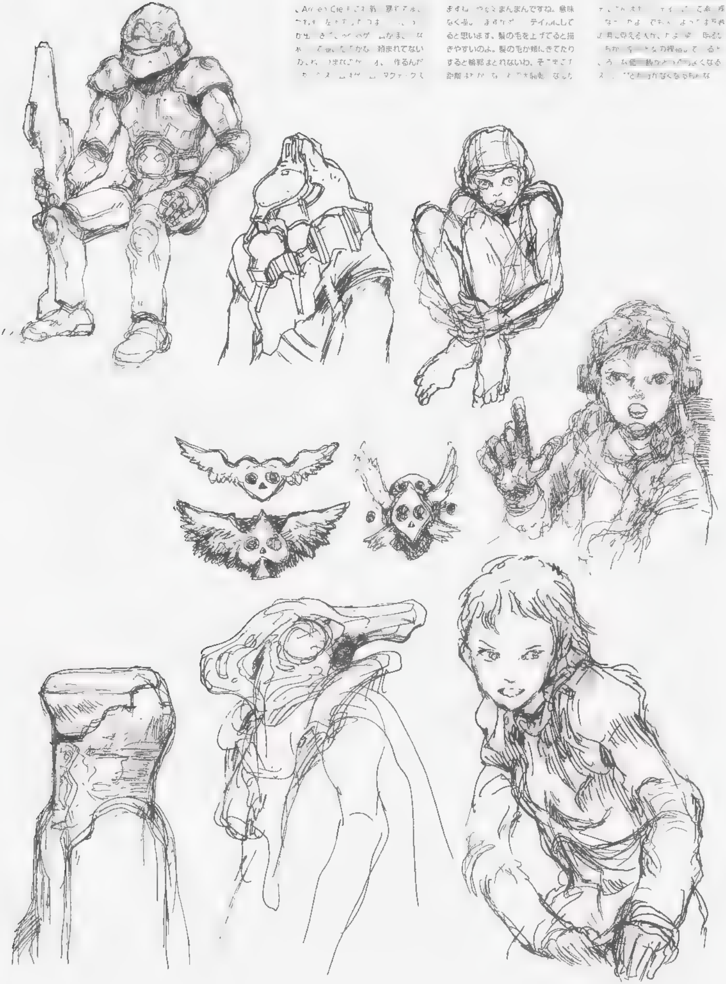


左上のはパイラ星人という「宇宙人東[illegible]現わ[illegible]」[illegible]1956年の大映映画[illegible]出[illegible]る宇宙人[illegible]デザイ[illegible]岡本太郎[illegible][illegible]ではありません[illegible]

[illegible]映画「宇宙戦争」を見てきて「[illegible]な」[illegible]ませんた



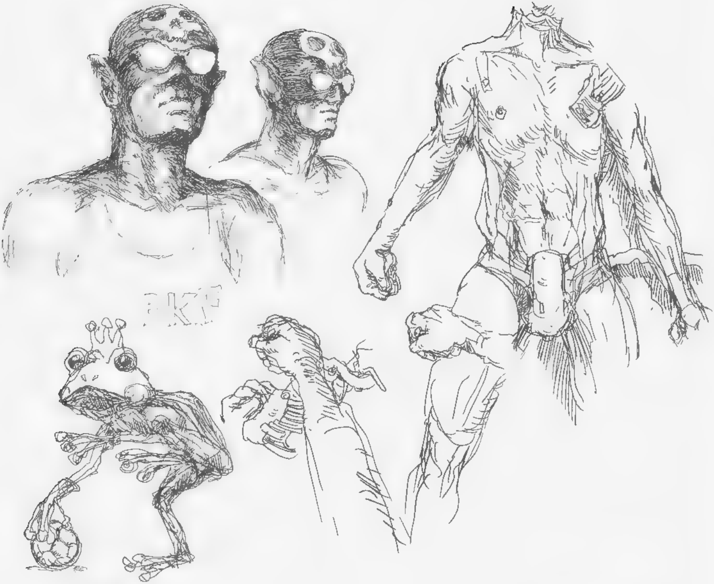
な上な映画「[illegible]ー」の降下兵のユニフォームだね。[illegible]Armored Core[illegible]作るんだ[illegible]頼まれてない[illegible]作るんだ[illegible]タクティクスオウガ」みたいなシステムにしてください(笑)。お姉さんの絵はポーズ取ってますね。[illegible]まんまんですね。意味なく[illegible]テイルにしてると思います。髪の毛を上げてると描きやすいのよ。髪の毛が頬にきてたりすると輪郭とれないわ。そこ[illegible]らね。一番描きやすいのは坊主の女だな(笑)。武蔵美でデッサン[illegible]なくなるかな

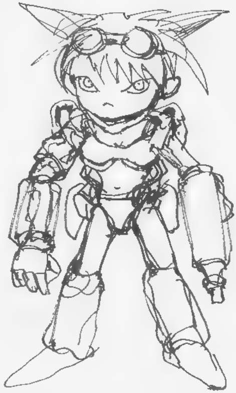


頭が透明の作業服を描いてますね

モンスターズインク的なBC服ですね。実際ではこんな危な[illegible]服はないだろうね。転んだ[illegible]よ。[illegible]それまでぶだもん。下の宇宙人君がすま[illegible]てるのは何となく歩[illegible]てるのか描きたくて描いてます。左の姫も[illegible]これ装飾的なヘルメットとかも加藤[illegible]さんの方向です（笑）。これは加藤さん風[illegible]真似て塗りた[illegible]ところだな[illegible]というわけで「あと描き」を描いているとき[illegible]同時に塗っております。今でも「[illegible]描きたい」っていうのがあるんです。だから今日は誰で描こうって言いながら描く（笑）。

左のページの裸で下品な器具つけてる絵は寺田克也風だよ（笑）。右下のは「下ぶかとうのこうげ[illegible]」って話をしてるときに描いたやつ。これは月刊モデルグラフィックスに載せたんだけど反響大きかったね。あとはみんなが絵を描いておくれ[illegible]って[illegible]たや[illegible]ウエルの絵はPKの仲間をするPKフロッグの王子様。だから何なんだ[illegible]って言われると困るんでしょうね（笑）。ちょっと昔のレディーのCMで階段からジャンプして反射しているのがあってね。それを描きたくて描いたセガ[illegible]マンな感じクロ[illegible]。





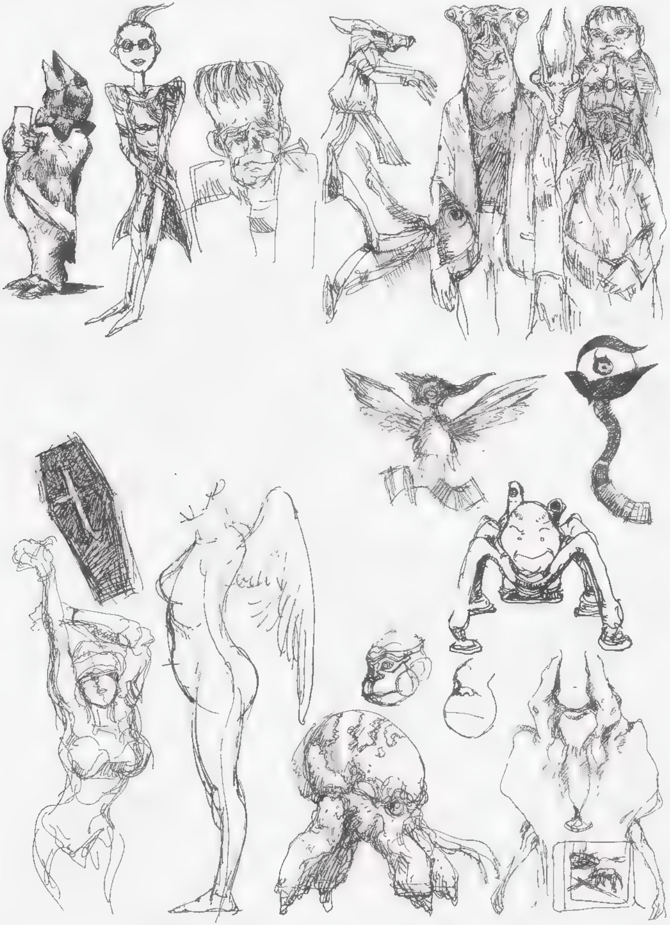
株式会社 扶桑社

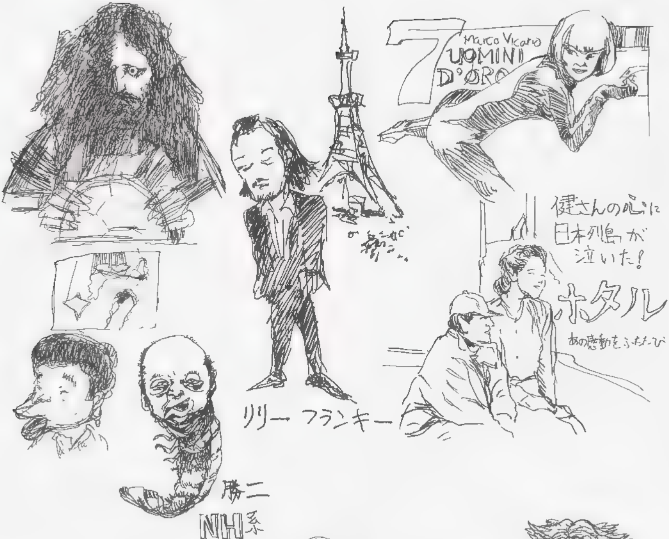
FUSOSHA

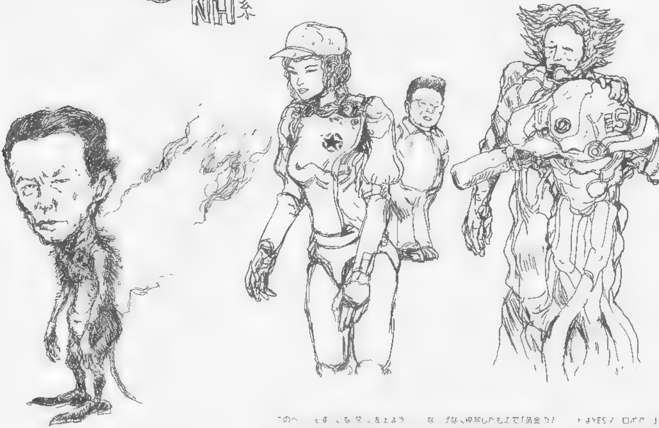
無印良品
再生紙
文庫本ノート
税込

うち[illegible]は毎週扶桑社から「週刊SPA!」が送られてくるんですが、その袋の裏も色々なを描[illegible]とりあえず袋ごとスキャンしました。おねえさんの[illegible]さん。Mの字に毛が生えているのがポイントですなぁ。その下はロシア人形アニメに出てくるチェブラーシカを描いたものだね。Mつながりでノートの表紙に描いたエンゼルは　まるで出初め式だなぁ。

[illegible]の集団は[illegible]怪物くん[illegible]を描いた[illegible]怪物[illegible]うなあ。フランケンのとなりは映画「キカ」の登場人物をワインのイラストと[illegible]描い[illegible]付変な顔[illegible]てるなぁ[illegible]左下で[illegible]描いた[illegible]さそうなタコだね。まるで[illegible]なやる。[illegible]ておきな[illegible]作品[illegible]かもしれんなあ[illegible]



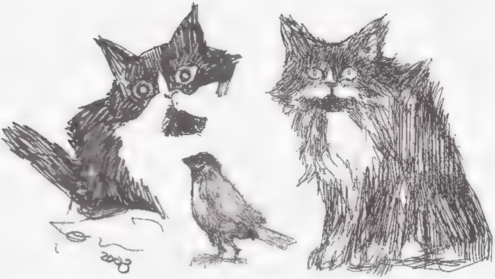

Marco Vicario
7 UOMINI D'ORO
健さんの心に
日本列島が
泣いた！
ホタル
あの感動をふたたび！
リリー フランキー
勝二
NH系

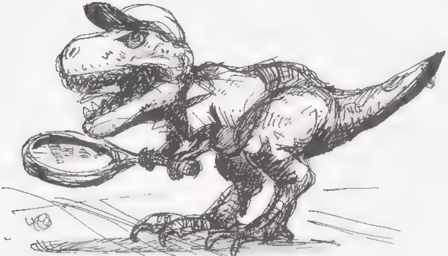


このへん[illegible]すごいな（笑）。左上はラモスさんだ。そのとなりはリリー・フランキーを「週刊SPA!」を見ながら描いたの。描きながらリリー・フランキーは気が弱そうな顔してるなぁって思ったよ。右のはDVDのチラシを見ながらなんだけど、模写したもんで「黄金の7人」と「ホタル」だね。エビの人は勝二さんでとなりは南野法相。あの人印象強いよなぁ。いろんな名言がありますが。下の麻生さんも真ん中の喜び組ロボもいいでしょ？ クラゲ型のロボットはYES！ロボで、J宗ロボとすでに合体しているのです。しかし、こんな絵にも負けちゃうぐらい現実が[illegible]な状況なキャラばっかり出てきていて、日本は長くないよね。

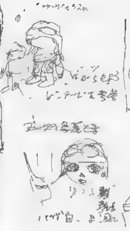
左上のウサギは「ジャパネットたかた」の社長はウサギに似てるなぁってTV見ながら思って描いた絵なの。似てるでしょ？ 中央のウサギは私の結婚式で配った、いまはなきテレフォンカード用に描いたウサギの下書きですね。下のまっ[illegible]たまちゃん型って描いてあるけど、たまちゃん型って何なんだろうなぁ。描いてる自分が思い出せません。たまちゃんそのものだと思うんだけど、潜水艦かな？ たまちゃん自体が潜水艦みたいなものだしなぁ。

[illegible]

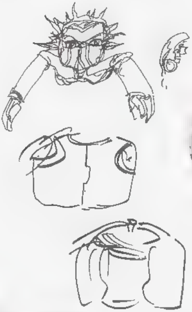

2008

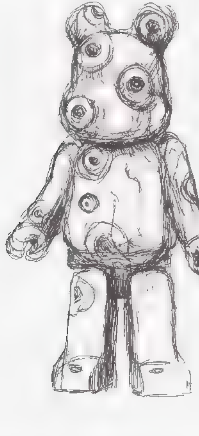


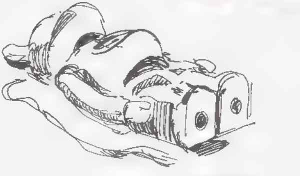
悪

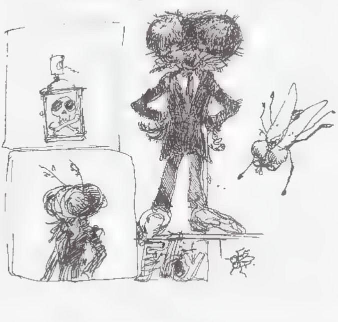

だから色ぽ
レンテーゼは参考

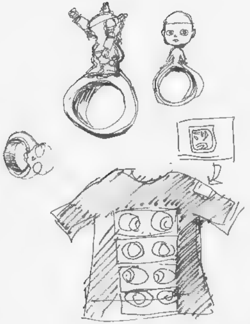
メディコム・トイのベアブリックのデザインを考えているとき描いたスケッチの数々なんだけど、顔はエ[illegible]6の顔を描いたのね。その話をア[illegible]の[illegible]君に話したら「あれは当時俺が考えて描いたんだよ」って話をされて[illegible]じゃあ精神的な[illegible]君あれなんだね[illegible]って話をしながら[illegible]たのが市村キューブ[illegible]の中央の絵です。[illegible]を知っていると笑える絵です[illegible]頼まれ[illegible]しな[illegible]寺田[illegible]キューブ[illegible]寺田君が[illegible]の描き方を[illegible]教えてくれなかったら[illegible]描き[illegible]出来るよ[illegible]なかったので[illegible]ホント寺田君の方には足を向けて寝れません。[illegible]たSAFSは[illegible]ちの[illegible]ナイス用の[illegible]服を作ったときの[illegible]な。[illegible]顔だけが[illegible]SAFSが[illegible]口ちゃんにしか見えない[illegible]

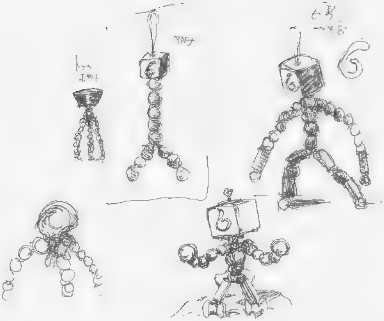


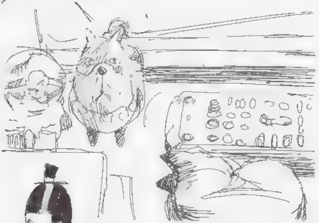


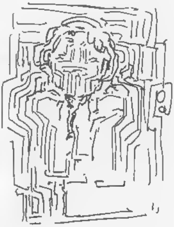




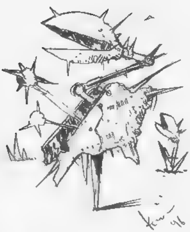


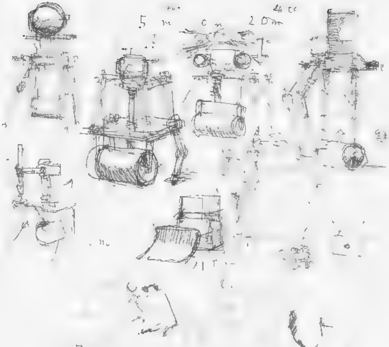


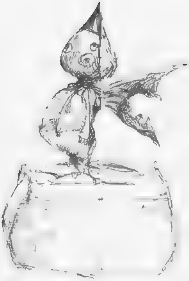


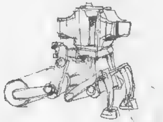


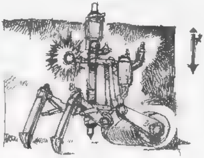
左上の指輪の絵は、タイカレー屋さんでタイカレーを食べながら描いていたら、「カワイイネ」とタイ人のおばちゃんにカタコトの日本語で褒めてもらったイラストです。そのとなりは、ブライスの飛行服なんかと同じ時期に考えた、ビーズでできているエッグファント6アクセサリーのデザイン画だね。

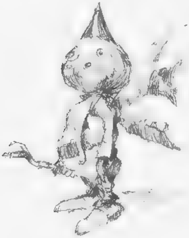


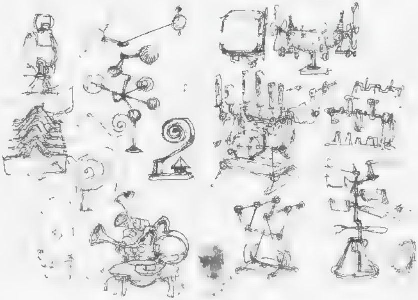




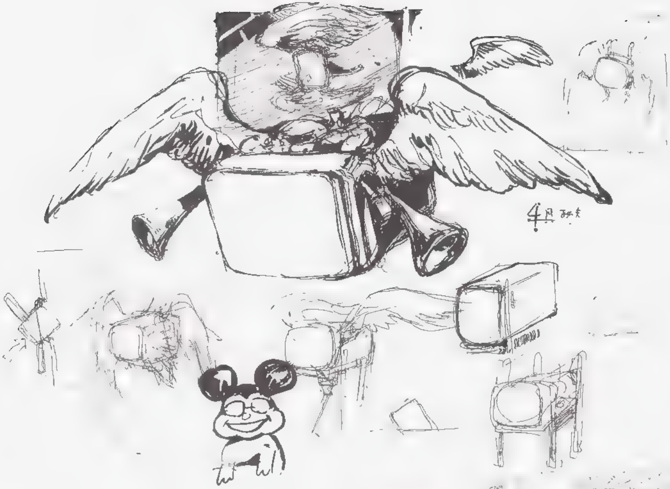






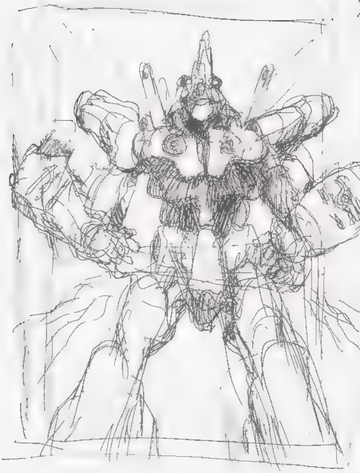


これはセガサターンのゲームで荒俣宏さんが監修して伊東ガビンちゃんが作った「風水先生」ってゲーム用にデザインしたメカで風水的に道を作っていくマシンなのよ。説明されても意味解らないでしょう（笑）。このゲームは探せばあると思うよ。これの立体も作ったよ、なんでだろう（笑）？。展示会用かな？ よく覚えていません。下のはガリバー旅行記に出てくるへんちくりんなマシンを挿し絵に描いたことがあって、その流れで建築の本の表紙を描いたんだけどそれのコンセプトデザイン。立体にしても面白いけど、それを絵に描いて作品にするってけっこうやるのね。タマネギがやはり落書きで描いたタマネギキャラで、これが主人公のストーリーとか作れそうだね。スカしたチェコアニメ風に（笑）。



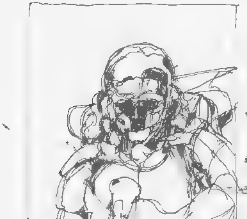
これは月刊[illegible]の表紙です。[illegible]を作っていたときに[illegible]を作ったんだけどそれのアイ[illegible]表紙の[illegible]「[illegible]イオンライン」を立[illegible]のを[illegible]がハートを[illegible]表紙用[illegible]ね。こういうスカしてるお店のディスプレイに使えるようなモノを作らせても[illegible]ケてますよと(笑)。レーザー砲がついてるものばかりが得意なんじゃないよ(笑)。芸達者でしょ

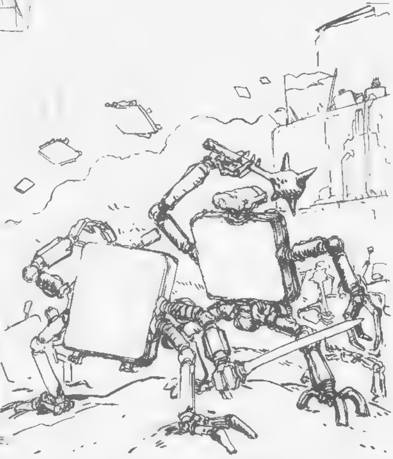
中央のネズミはね、わしが[illegible]怖い夢を見て起きたときがあって[illegible]す、[illegible]絵を描[illegible]「こんな[illegible]起こされる悪夢を見て目が覚めた」[illegible]教えたら「それ、[illegible]さっき起こしに[illegible]あたしよ」って言われたときの[illegible]



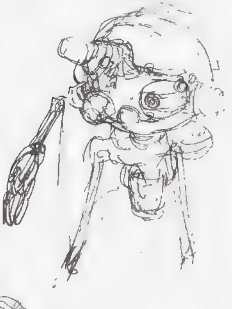
映画「ラブメーション」準備稿

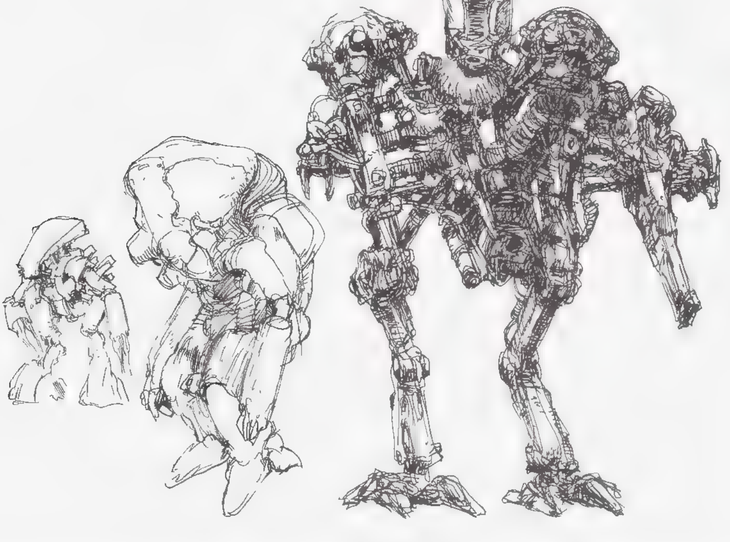
[illegible]

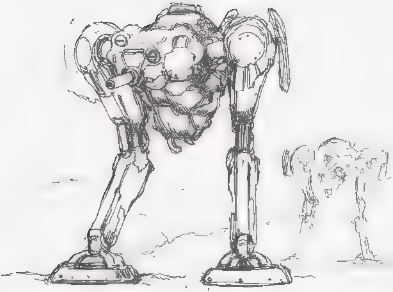


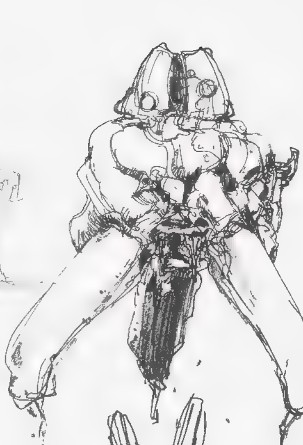


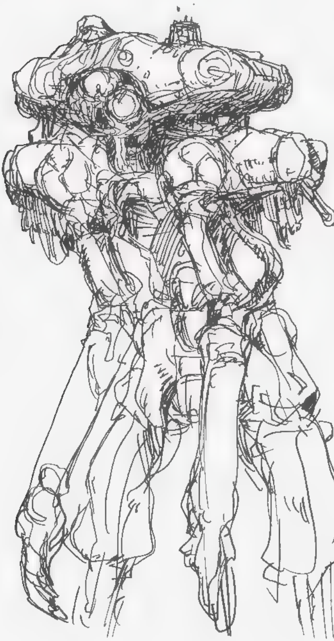
話を下まで [illegible] サ[illegible]カ [illegible]ロダ[illegible] [illegible]せてきた試作機のく[illegible]つ。た[illegible]な もの[illegible] 猫[illegible] なが[illegible]う[illegible] [illegible]の力を描[illegible]てたりするんだけ[illegible] 話が膨ら[illegible] [illegible]れ [illegible]よ。[illegible]て描 [illegible]ちゃうんだね。その隣は新し[illegible] 宇宙服かな。その上のはスタ[illegible] ウ[illegible] [illegible]の初期ロボットを真似して描[illegible]てみた[illegible]。左上のは[illegible]年前ぐら[illegible]に描[illegible]た[illegible]戦車。戦車型ロボの[illegible] [illegible]ス[illegible] [illegible]タ[illegible] [illegible]にでてくるキャン[illegible]。脇[illegible]がデザインした[illegible]タ[illegible] キャラ戦車だよね。あれは衝撃的でした。

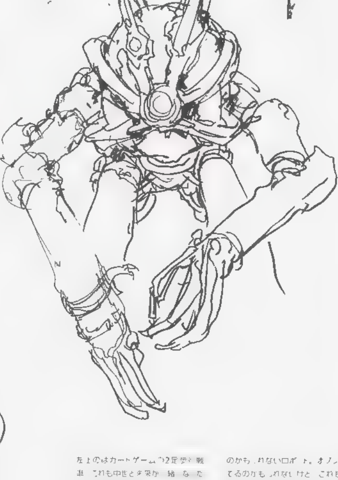




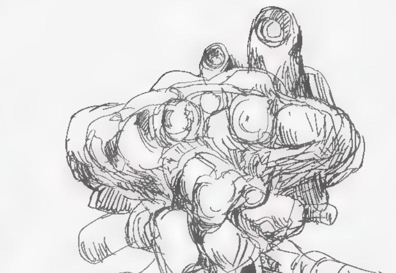




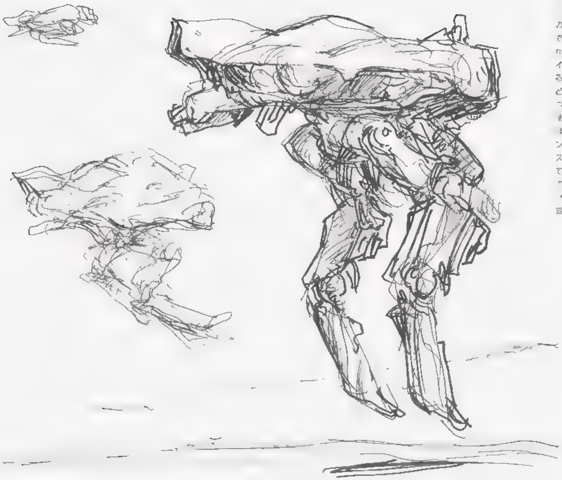


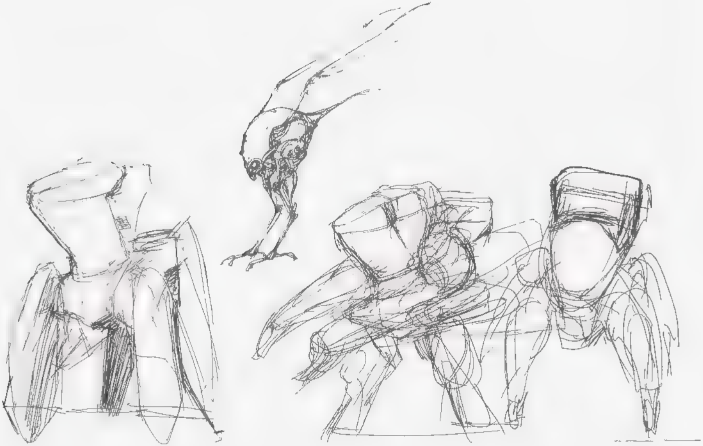


左上のはカードゲームの2足歩行戦車。これも中世と未来が一緒になった世界のものだから『ノ[illegible]ク』っぽい。ただ足まわりはスター・ウォーズだね。右上は深海生物のようなフォルムで宇宙に浮いているロボット。クリオネみたいでしょ。3方向に広がる足とかもSFの王道として[illegible]たよね。4足より3足がいいよね。左下は頭からチューブと排気しているので全身のものかもしれないロボット。オゾンが出てるのかもしれないけど、これも『ライフメーカーの掟』に出てきてくれたらうれしい。騎士のようでもあり僧侶のようでもあるロボットだね。『ライフメーカーの掟』を映像化するなら是非デザインさせてほしいなあ。それと『ウエットウェア』と『ソフトウェア』は絶対やりたいですよ。



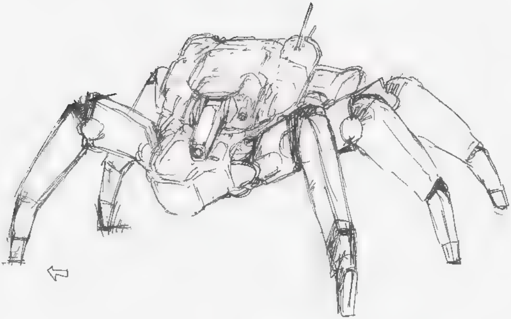
このあたりは喰べ[illegible]て描[illegible]てる [illegible]からのものでスピード重視で描いているイラストなのね。左上のはエ[illegible]サ[illegible]フィ[illegible]ン型で[illegible]ト[illegible]戦闘機のタイ・ファイター[illegible]よ[illegible]接続されたのが飛んでるんだ[illegible]たかが[illegible]これは[illegible]それよりもスター・ウォーズ帝国の兵器。[illegible]の偵察ザ[illegible]ト風のものをでんでん太鼓のよ[illegible]うに[illegible]振り[illegible]ないような[illegible]ストライストウ[illegible]エ[illegible]ヴ[illegible]ような[illegible]頭[illegible]れは[illegible]エ[illegible]オ[illegible]左下[illegible]クウ[illegible]ス[illegible]ておね[illegible]てみた[illegible]頭大きくなると愛しい[illegible]よね。

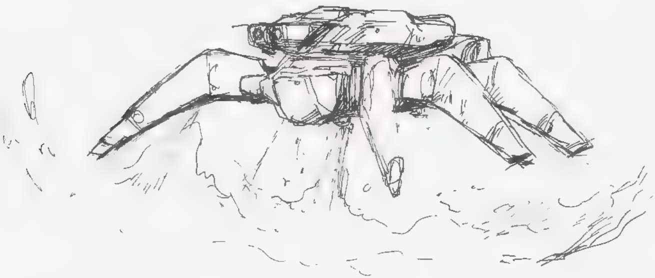


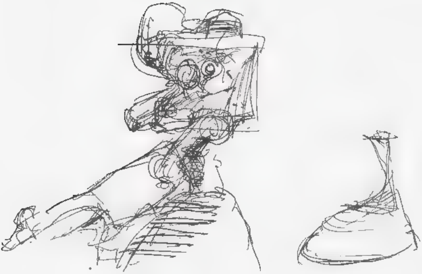


地上すれすれを飛[illegible]て[illegible]な[illegible]ア[illegible]えたな[illegible]極限的に足を出し始めこの[illegible]ロボット[illegible]でも[illegible]ト型[illegible]ていた[illegible]のね[illegible]ロボットで便器のCMで踊まれ[illegible]を[illegible]たもので[illegible]残念なかったCM自体が[illegible]イデアをもった最初の時点で絶対ボるよ？ってわしは言っておいたんだけどね。便器をロボット[illegible]なおかつ[illegible]される[illegible]から[illegible]便器[illegible]ウェザー[illegible]クされな[illegible]ク[illegible]カンガムのビヨークのPVみたいなテイストでやったほうがいいよって言っておいたんだけどなぁ。やっぱり便器でウェザー[illegible]てはMaK[illegible]SAFSがあるが[illegible]便器の話がきたらしいぞ。

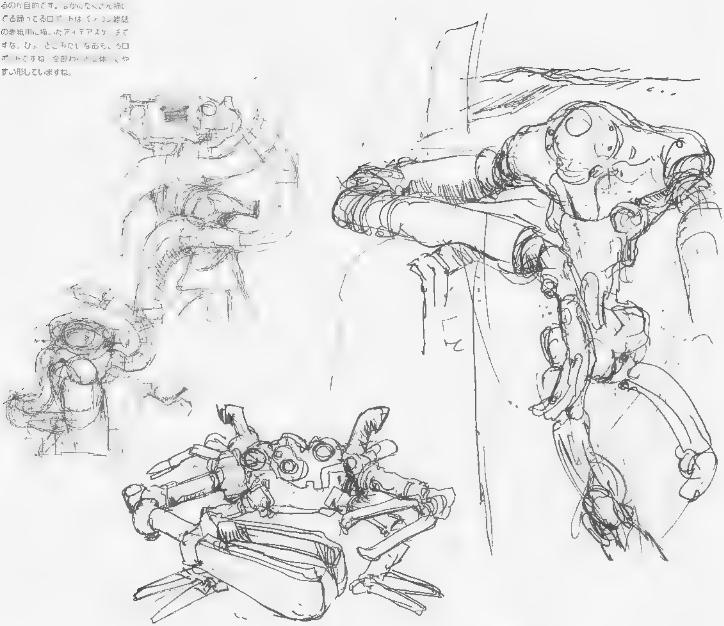
これは6足歩行戦車。これも映画『ファイナルファンタジー』で、脚本にそって描いたもので当然映画には出てきませんでした。自分でいうのも何ですが米軍みたいだな。フロントミッションに出てきてもおかしくないね。下のは飛行機の機型のスタッドに手足がついたようなもので、それがスカートになっていてずーっと進んでくるようなものだね。

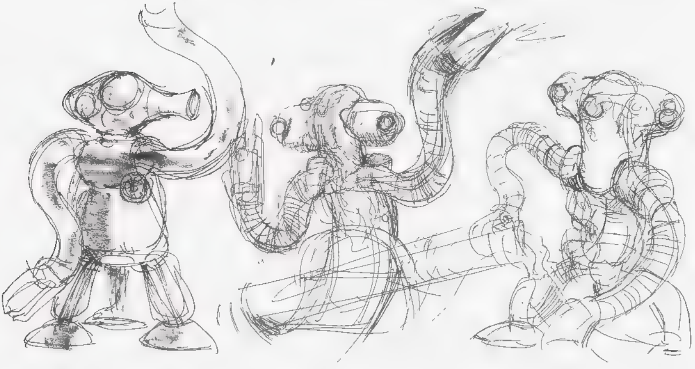




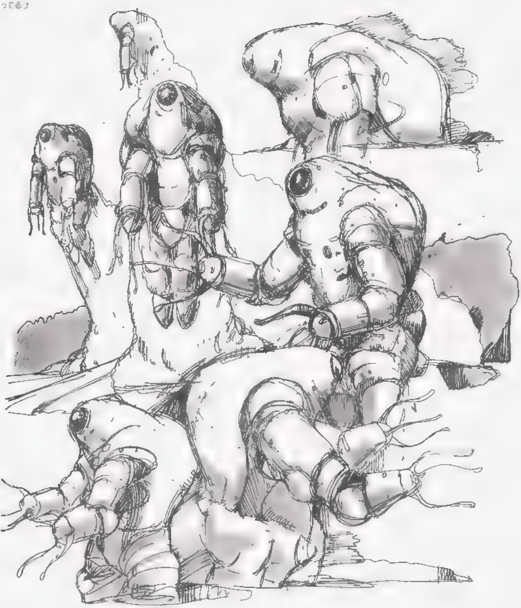


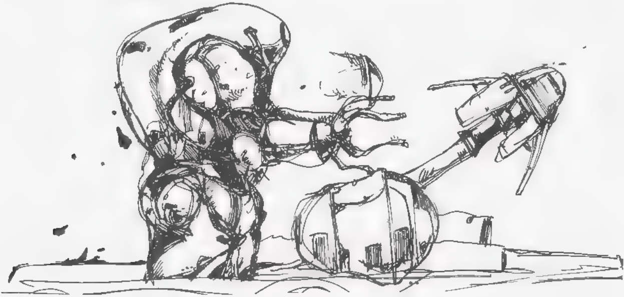
右上は休憩している休憩ロボ。休憩するのが目的です。ほかにたくさん描いてる踊ってるロボットはパソコン雑誌の表紙用に描いたアイデアスケッチですね。ひょっとこみたいなおもしろロボットですね。全部わりと立体にしやすい形していますね。



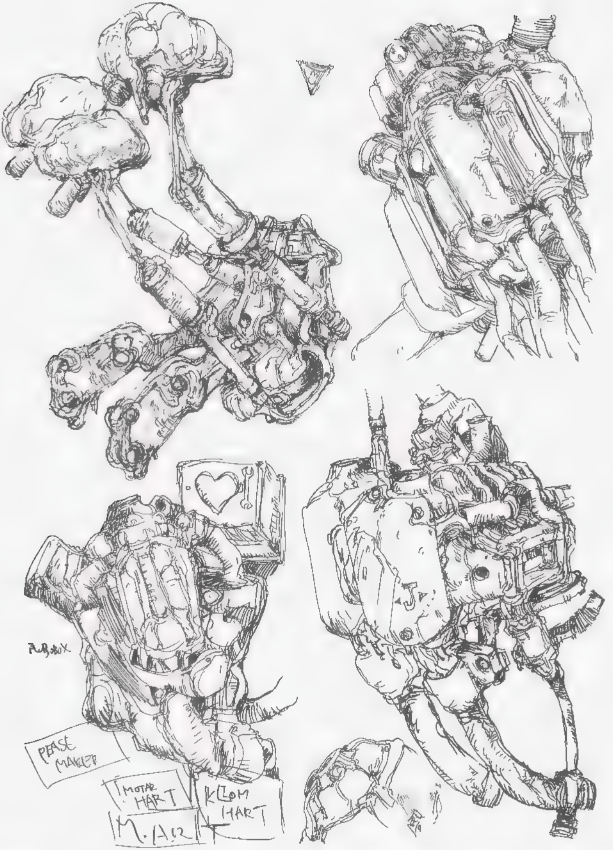


これも別冊SF3Dの[illegible]見本に描いてた
20年以上前の[illegible]なんですが[illegible]これ
で何[illegible]何枚も描いてそのまま
[illegible]ちゃったな。当時はこれが相当気
に入ってたんだろうね。筋肉痛の薬
の[illegible]兵器みたいになってるけ
ど、なんで描いたんだろう





メカニックイラストレーション

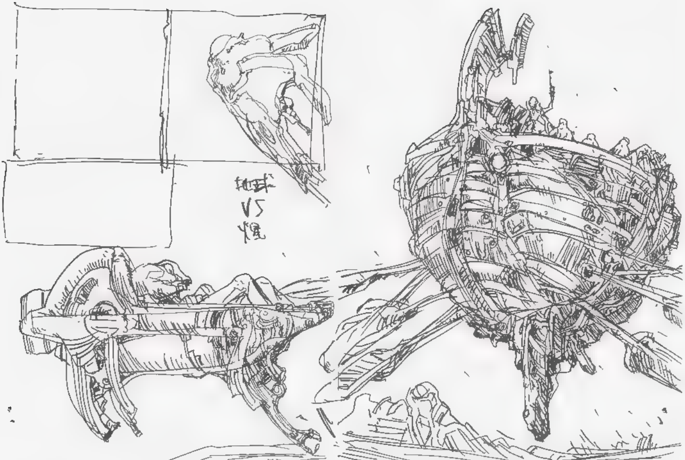


[illegible]15cm×21cm[illegible]

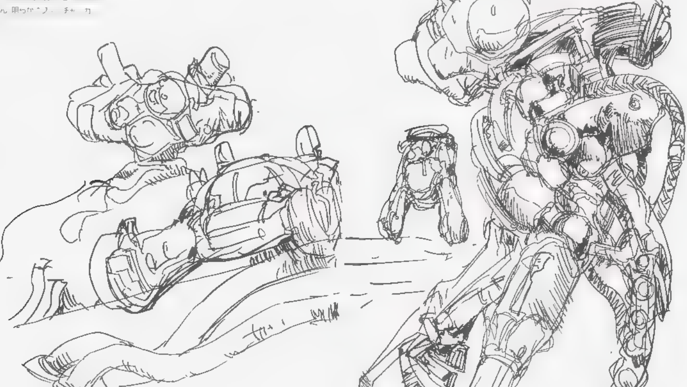
[illegible]

[illegible]のぐらいの傾きが魅力あるか、なんて考えてやっています。

[illegible]1970[illegible]見えてくるんだよね。[illegible]てるんです。バイク乗りの人の絵にはやっぱりバイクの形ってでてくるし、そういう実際に触れるメカというのもデザイン[illegible]よね。

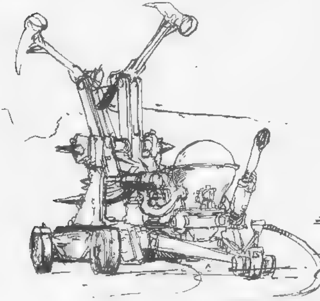


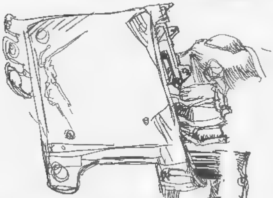
空中を飛んで進む船みたいなものでも面白かったかもしれないね（笑）。[illegible]
浮いてる船みたいだな。お風呂入りながら空飛んでるんですよね。手前のロボットが見えてるところでスピナーが頭を下げながら進んでいくというシーンでしたよね。スピナー[illegible]ありません、明らか[illegible]チャ[illegible]です（笑）

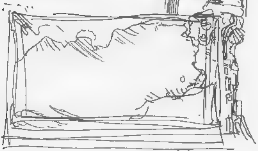


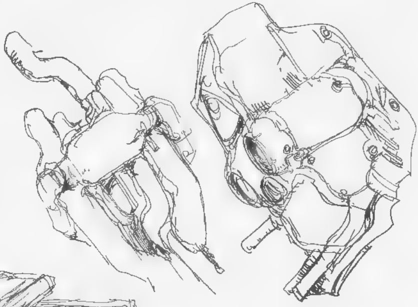
カ[illegible]トゲーム[illegible]くる城壁破砕機で、蒸気機関で動[illegible]か[illegible]すね。となると[illegible]まし[illegible]で使おうとして描いたのかな。[illegible]う古代なものとSFが結[illegible]ついたもの[illegible]エ[illegible]ト[illegible]フ[illegible]チャ[illegible]みたいなものが好きなんだよね。わりと好きなイメ[illegible]だね。[illegible]点「[illegible]ーの[illegible]」みたいな世界[illegible]時代を感じさせるあれがきっかけだね。機械が支配する世界とまた別[illegible]なそれ[illegible]かう[illegible]と[illegible]うのはあ[illegible]る。

下はまさにゲート艦の発射口が開[illegible]るような絵は、そのうちきっとどこかで使うので、見つけたら「あっ」って言ってください。

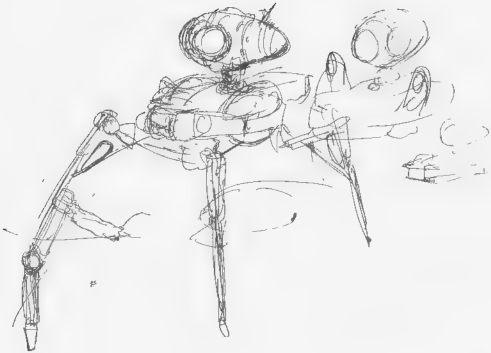


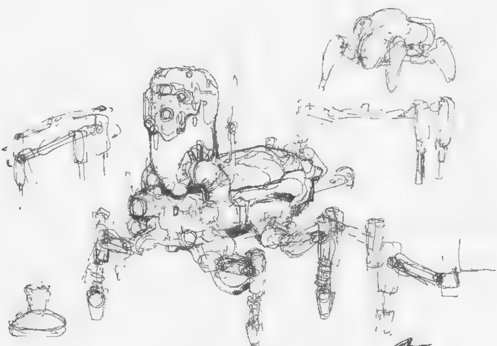


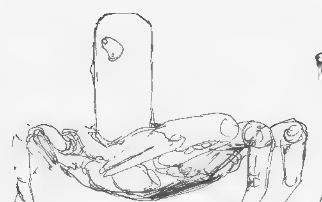


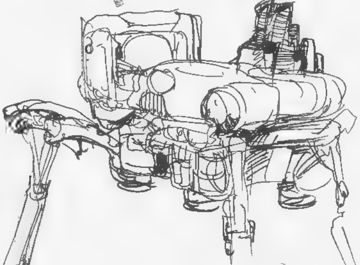


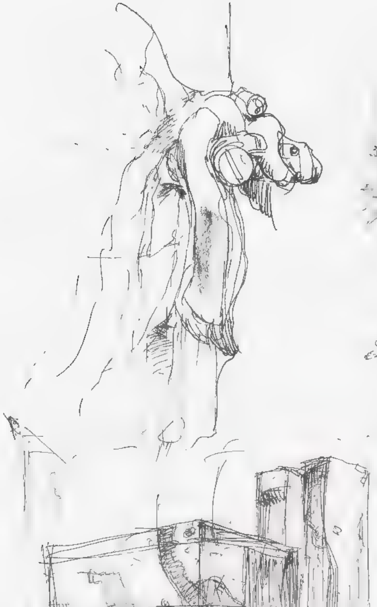
これはゼンマイで動くメカを作ったときのアイディアスケッチで、もともと田宮から出ていた長岡秀星さんのデザインした宇宙探検車の模型に入ってるゼンマイをつかってね。こういうものは暇さえあればデザインとしてまとめたりしてるんです。当然ながら本物の生き物を参考にしたりしてます。下の絵は[illegible]メカだね。アニメーションとかゲームのときの絵とちょっと絵が違うのは、こっちは実際に作るときに動かないと嫌だから、さらに条件を厳しくしてデザインしているからです（笑）。辻褄合わせをなんとかしてください、っていうのができないのです。

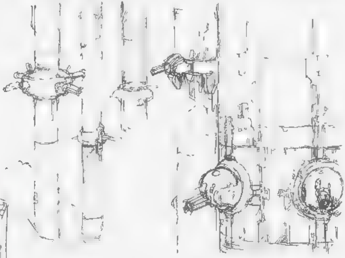


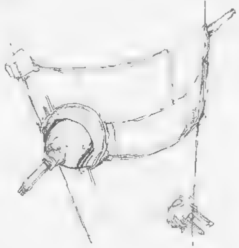




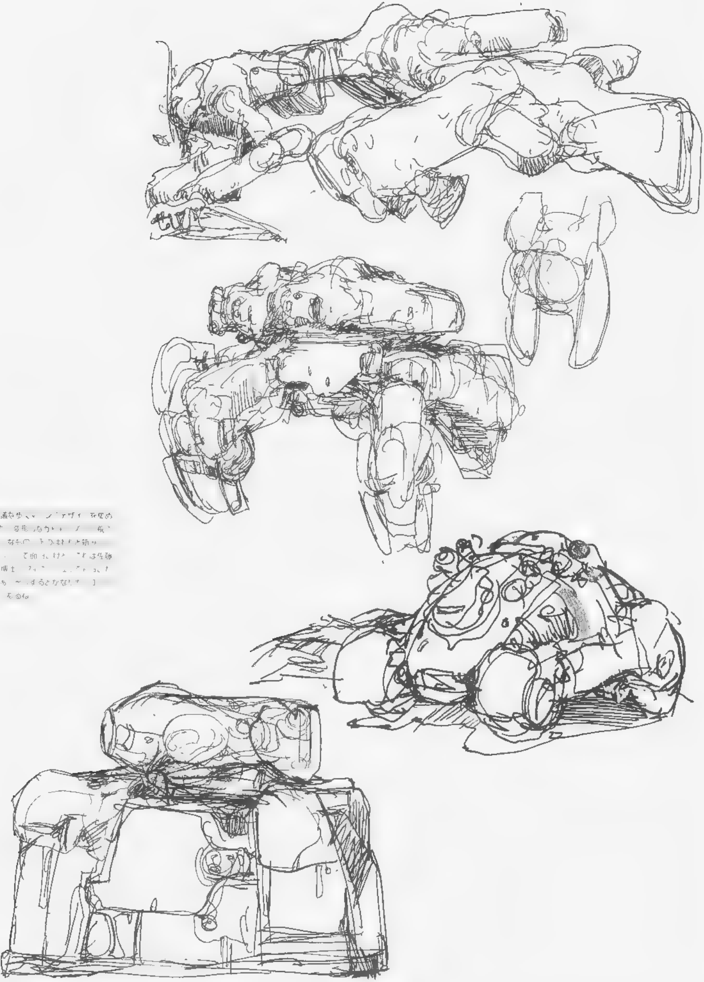






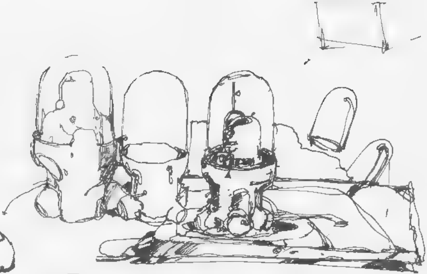


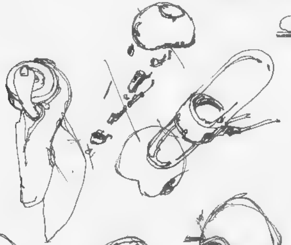
左下の展示ケースは、「イトなど大きな模型を展示するなら、こんな風に展示してほしいなぁ、と思って描いてるわけです。なに一つ頼まれてもいないのにこうやって検討してるのは、もはや病気ですな。というか2005年に金沢21世紀美術館で展示したときはこれを立派にしたような展示をしてくれていたので、日ごろからこうやって考えておくと伝わるんじゃないかと（笑）。砲塔や銃座の絵は映画『ファイナルファンタジー』用の背景の設定画ですね。いくつかの脚本に合わせて描いたもので、最初にこうやって描いていたものはどんどん形が変わって登場していたので見ていて楽しかったね。変えられて嫌だとかは全然なかったです。むしろお話があそこまで変わっていたほうが驚いたよ（笑）。

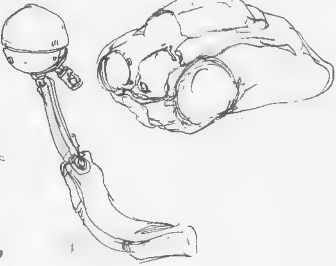


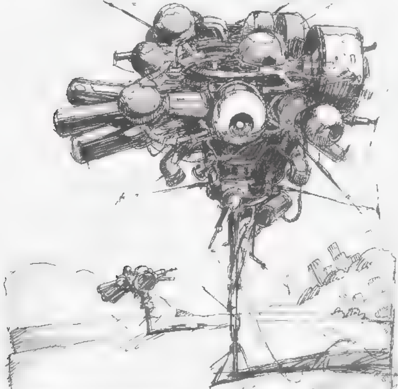
不思議な夢、[illegible]デザイン[illegible]求め
た[illegible]異形なウ[illegible]飛
みた[illegible]なもの[illegible]下りまれた箱み
な形[illegible]て即[illegible]これは佐藤
道明博士[illegible]
、なら[illegible]するとかなり[illegible]
もの[illegible]

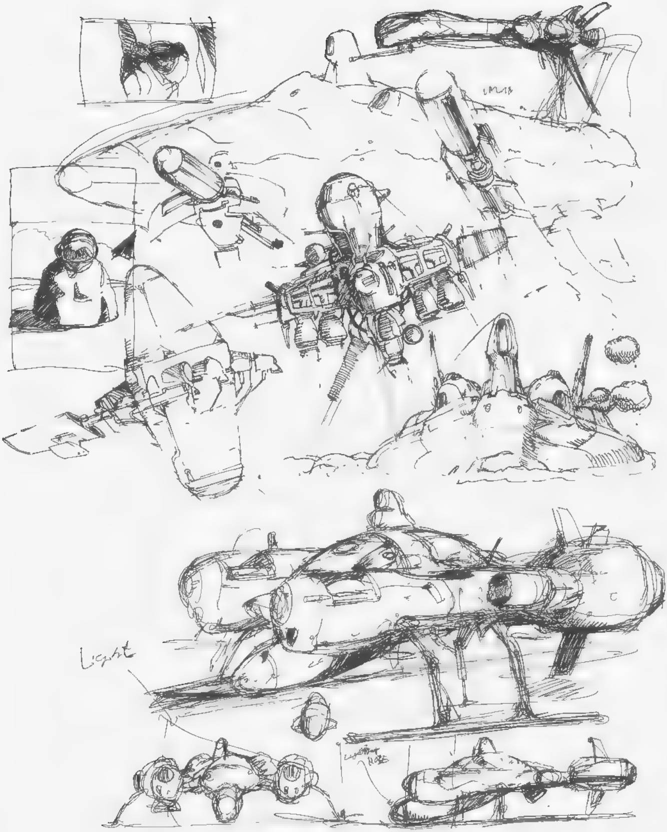
これはSF3Dの別冊の束見本 画、た
ものなかから20年前の絵だね 全体
なのかとを考えずに描いてるね これ
もまた面白い。スカした メにで
きそうだね チェコ製のア メとかね
笑。あれは萌えア メではなくア
ートってかなりスカしてるよね
出てくるものがすでにオブジェクトで
存在してる感でフォル…ちっぽくディ
フォルメされている。チェコのア メ
は良いと思いますよ。日本人ではあれ
はできないよね



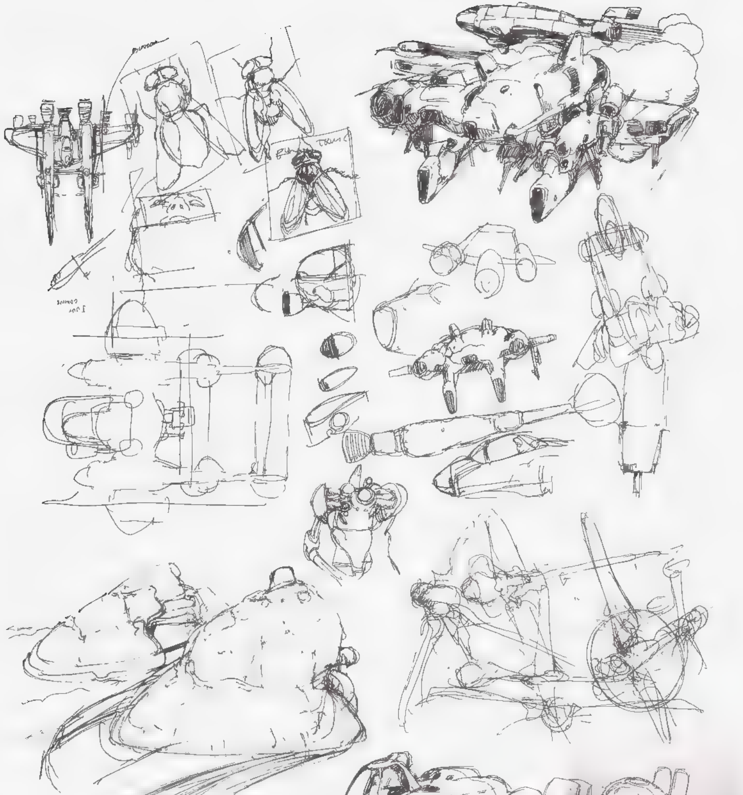


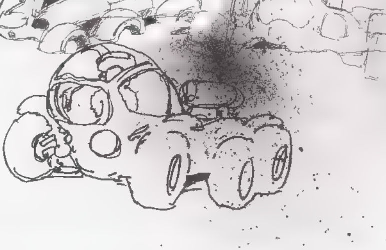




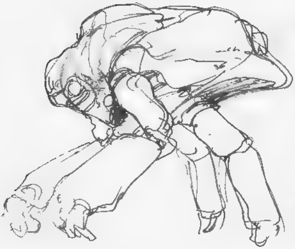

しんかい
しんかい
[illegible] NOSE

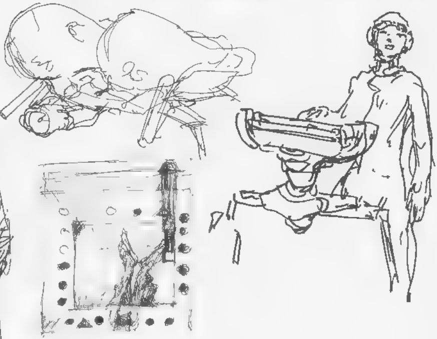
これはSF3D当時に描いたイ[illegible]スト[illegible]言われ[illegible]ま[illegible]ですね[illegible]しよ[illegible]なやつですね[illegible]れなんか昔SF映画[illegible]化[illegible]す[illegible]よね[illegible]線を意識[illegible]線を描いているので線が弱い。今な[illegible]だな。真ん中の潜水艦は「青の6号」のコミカ[illegible]潜水艦があるんだけど、あれを描いてますね。形は当然子供心に描いて[illegible]今井のプラモデ[illegible]作[illegible]ますね。子供[illegible]なってるもので、しかも体の把握ができないんだね。平面的[illegible]記憶なんだね



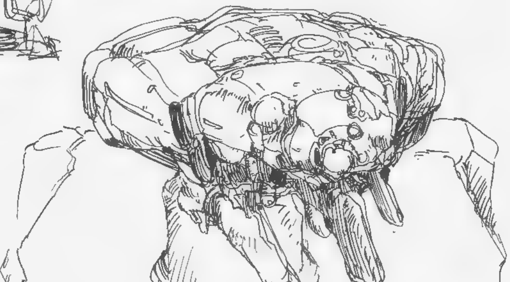


引き続き20年前のイラストなんだけど、ライトニングからファルケを作ったっていうのがあるので、ライトニングをいじるってことから抜けきれてないので、たくさんライトニングをモチーフにした絵を描いてますね。右下の6輪車は谷甲州さんのイラストを描くときのラフ。スプレーされているのは当時、絵を描いたあとに、GSIクレオスの黒の缶スプレーをアート紙に吹いて削ってスクリーントーンの替わりにしていたの。失敗したらおしまいじゃないかって状況で絵を描いてますな（笑）。

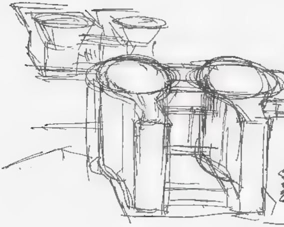


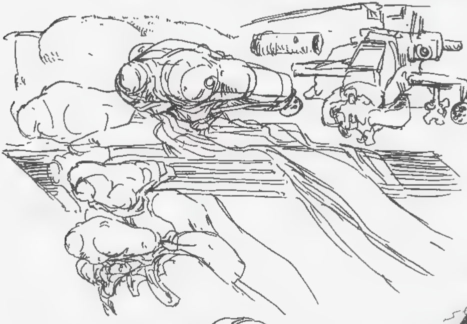


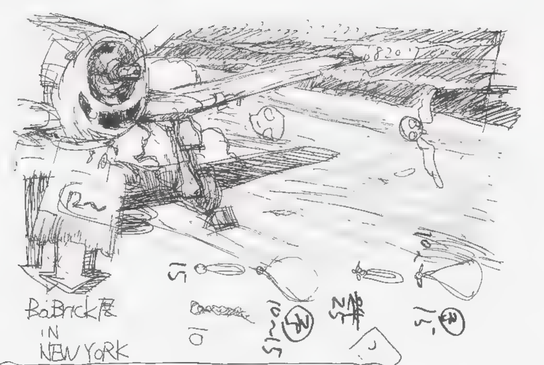
メカと人との絡み方を検討するのに色々描いていたりします。計算してるのはイノベーションストライプの幅を計算してるメモですね（笑）。

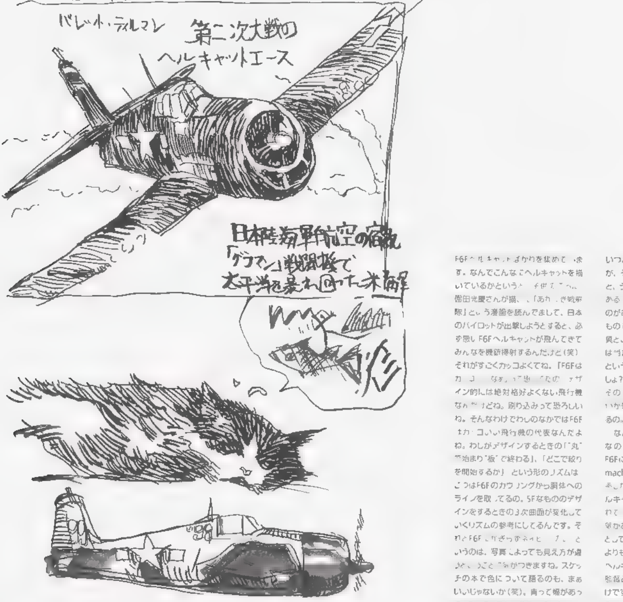


右下の猫兵士 [illegible] は 猫兵を飼 [illegible] くメモを、なかった。つ [illegible] 前、ナキャットで [illegible] ス [illegible] の乗り物。[illegible] イスポン [illegible] が平面から [illegible] ゅ [illegible] っと出てきてるような絵も面白い。[illegible] 一番下のコ [illegible] く。みた、なメカまじゃ、ウメタんのイラストかもしれませんね。よく覚えて [illegible] ないものも多いですな





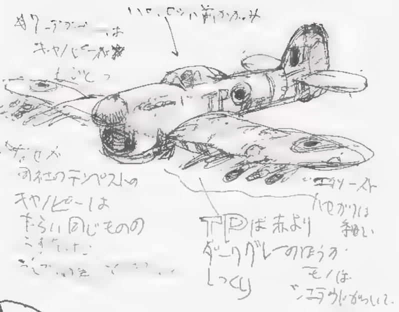


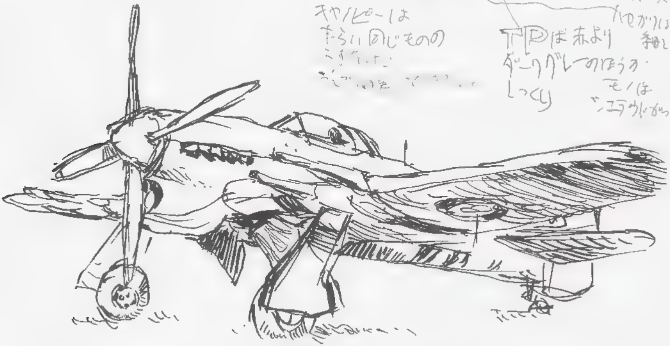

バレット・ティルマン
第二次大戦の
ヘルキャットエース
日本陸海軍航空の宿敵
「グラマン」戦闘機で
太平洋を暴れ回った米海軍

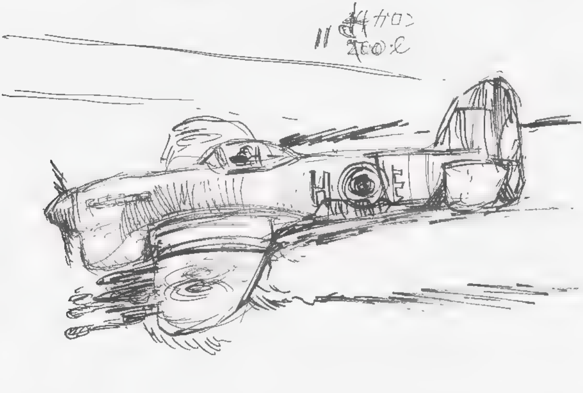
F6Fヘルキャットばかりを集めています。なんでこんなにヘルキャットを描いているかというと、子供[illegible]園田光慶さんが描いた「あかつき戦闘隊」という漫画を読んでまして、日本のパイロットが出撃しようとすると、必ず憎いF6Fヘルキャットが飛んできてみんなを機銃掃射するんだけど(笑)それがすごくカッコよくてね。「F6Fはカッコいいなぁ」って思ったの。デザイン的には絶対格好よくない飛行機なんだけどね。刷り込みって恐ろしいね。そんなわけでわしのなかではF6Fはカッコいい飛行機の代表なんだよね。わしがデザインするときの「"丸"で始まり"板"で終わる」、「どこで絞りを開始するか」という形のリズムは、じつはF6Fのカウリングから胴体へのラインを取ってるの。SFなもののデザインをするときの3次曲面が変化していくリズムの参考にしてるんです。それとF6Fにかぎらずネイビー[illegible]。というのは、写真によっても見え方が違うということで見当がつきますね。スケッチの本で色について語るのも、まぁいいじゃないか(笑)。青って幅があって[illegible]赤[illegible]から黄色[illegible]で別な色相になるぐらい幅があるし、いつもプラモデルの話になってしまうが、その色相の違いを把握してないと、うまいこと塗れない。絵の具にはあるけど、模型用塗料には無い色っ[illegible]のがあって、出したい色が売っているものでは出ないこともあります。絵の具というのは色によって価段が違うのは当たり前なんだけど、模型用塗料というのは全部同じ価段になってるでしょ? ということは通常高価な色は、そのぶん顔料の質であったり、取り扱いが難しく[illegible]るのは当たり前。

なんにせよアメリカ海軍機で好きなのはF4FとかF6Fなんです。最近F6Fについて書いてある「Men & machine」っていうシリーズの本を入手したんですけど、それによればヘルキャットは5156機の撃墜を認められていながら、[illegible]のほうが人気がある[illegible]は2140機しか落としていないんです。コルセアは記録よりも記憶に残る機体なわけですな。ヘルキャットは長嶋監督に対する野村監督みたいな可愛そうな飛行機なわけです。でもこのパワフルで無神経な形が大好きなんです。

これは雑誌「[illegible]」で[illegible]で地上攻撃機の特集をする際に、タ[illegible]のキットが付いて[illegible]とか[illegible]なるかとかを絵を描きながら検[illegible]ときのメモですね。子供の頃、授業中「[illegible]」[illegible]ながら絵を描いた[illegible]んですが、それと一緒ですね[illegible]できなくなってきて授業中[illegible]作ってましたけど（笑）。[illegible]なかで模型つくるのは難しいけど、このメモは電車のなかで描いてたりするんです。出先とな[illegible]形の線[illegible]全体を[illegible]絵を描くんだけど[illegible]なるんだよね。模型を1[illegible]作[illegible]模型を作[illegible]覚え[illegible]（笑）[illegible]もメモできるか[illegible]よ。

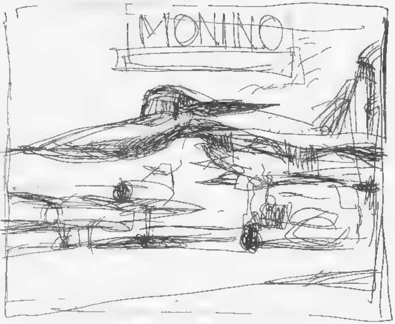

※タイフーン[illegible]は
キャノピーが[illegible]
もどって
ハロ・ロツハ前から見み
TP
[illegible]
同社のテンペストの
キャノピーは
たらい同じものの
[illegible]
[illegible]
エアソースト
ハセガワは
細い
TPは赤より
ダークグレーのほうが
しっくり
モノは
シュラウドがついて.

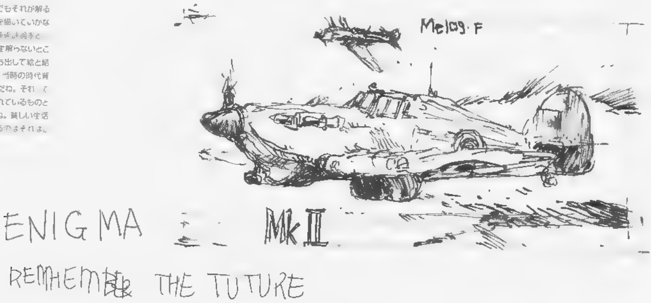


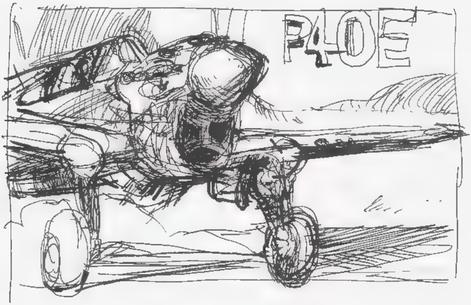


これは、大日本絵画から発売されてる『ロシアのモニノ空軍博物館に展示されてるロシアの戦闘機の写真集』を見ながらその表紙になってるスホーイのT-4高速爆撃機を描いたの。これはすごくいい本なんだけどね、絶版な気がします。古くなってくるとディテール部分が潰れてよく見える写真ばかりなのよ。これはすごく参考になります。フックがあるから、おじいさんの顔の絵が描きやすいのと同じこと。見ていてフックになるディテール、たとえばスジ彫りが多ければ多いほど表現はしやすいので、アマチュアの人にとってはスジ彫りとかリベットが多いと味が出しやすいの。だから模型メーカーさんは、スジ彫りとリベットは多めによろしくお願いします（笑）。絵を描く技術が未熟なうちは、おじいさんやおばあさんの顔を描くほうが、若いお姉さんを描くよりも上手に描けるんですよ。フックになる部分を探すというのはじつは大変な作業なんだよね。そこで見えてもいないフックを描いていくというのが絵描きの嘘のつきどころで、天才はそれを自然に入れていくわけ。かつての名画とよばれる絵も「このオヤジこんな嘘をついていたのか」というケレンが入っています。でもそれが解るようになるのは相当絵を描いていかないとできない。わからない美術評論家とか絵を描かない人達には一生解らないところだ。そこで彼らが持ち出して絵と結びつけようとするのが、当時の時代背景や作家の生活のことだね。それって違うからね。画面に現れているものとまったく関係ないからね。貧しい生活から絵が貧しくなるのはそれは、しょうがないかもしれないけど、それは画材が乏しくなるということもあるしね。まあ、絵描きを目指すなら「若い時の苦労は金を出してでも避けよ」と私は言いたい（笑）。そんなところで苦労してると、もったいないことになるもん。苦学生のみなさんに言いたいのはそういうところ。余計なことにお金つかわないのがいいよ。

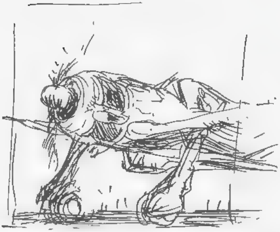
真ん中のはエンジンがメッサーシュミットF型に変わってる絵で、下書きでもなんでもなくて、こういうのが見たかったってだけです。P40Eは子供のころに「こんなカッコいい飛行機はない」って思ったの。こういう飛行機はことさら目が描いてるようで、[illegible]。生物とメカ[illegible]、機械も生物的に見えるところがあって、それがカッコいいです。

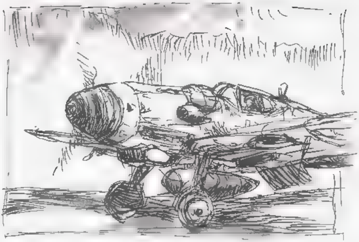


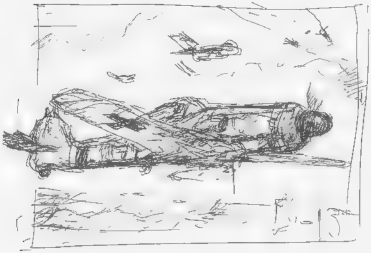




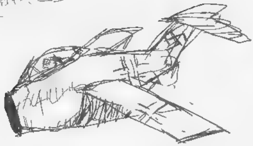
次のページで真ん中にあるD-13はスケールアヴィエーション誌の折り込みで箱絵を描くときの極初期ラフですね。右下はスピットファイアのグリフォンエンジンがついたやつを作りたくて描いてました。もしいま学校にいってたら、トイレの落書きにこういうのを描きまくってるな。小さい頃トイレにあった女の人の裸の落書きがどれも下手でさあ、もっとうまく描けないものかとすごく歯がゆい思いをしたんだよね（笑）。ところがある日、神社の境内の床下に描いてあるので、すごい上手なのがあって、友達呼んで見にいったもんな。「すげえ裸の絵のうまいのがあるとよ」って（笑）。

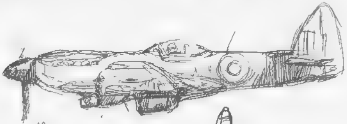


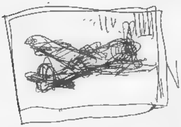




箱絵モニ

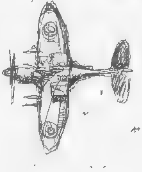


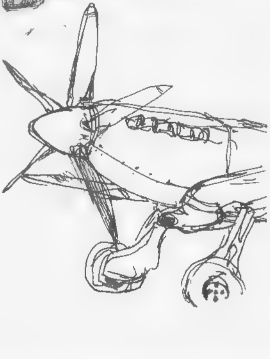


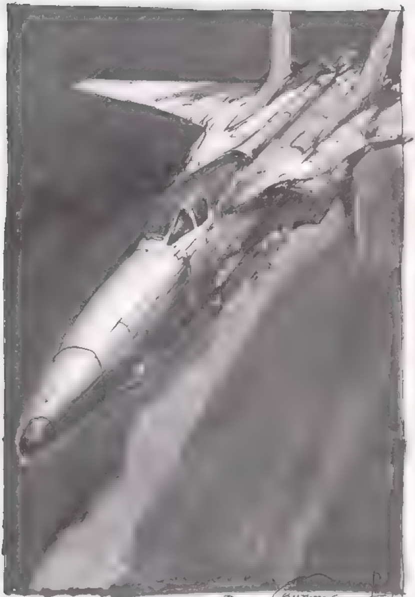


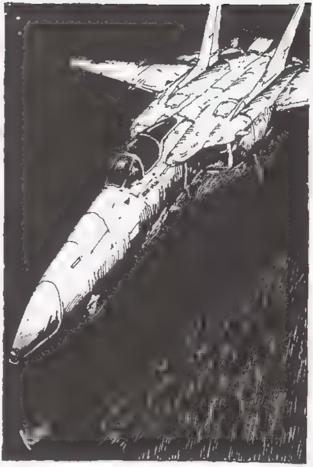
Ver.1

Ver.2

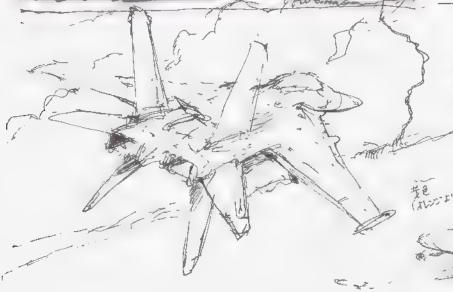






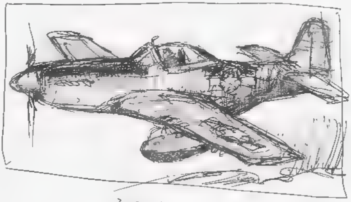


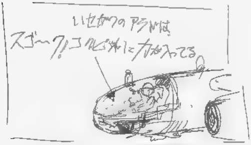
これは神林長平さんのSF小説「戦闘妖精雪風」の口絵で、[illegible]とさは[illegible]ぶん長[illegible]描かせてもら[illegible]な[illegible]で[illegible]こ[illegible]絵をか[illegible]そ[illegible]グ[illegible]カマ[illegible]カ[illegible]と[illegible]室をつか[illegible]左の絵を[illegible]たんです[illegible]ま[illegible]か手間[illegible]かかる[illegible]見るとよくデザイ[illegible]なんだけ[illegible]当時は[illegible]F23が流[illegible]て描[illegible]ていたのかな[illegible]当時[illegible]イ[illegible]25も写真なかった[illegible]体格[illegible]な[illegible]た[illegible]てもうため[illegible]神林さん[illegible]めて見[illegible]251に似てるね。SFでありながらすく現実的なもの[illegible]みた。なのそわ[illegible]たんて[illegible]「雪風」って描いたの[illegible]でなくて[illegible]です[illegible]も使うんだ[illegible]な[illegible]笑[illegible]当時[illegible]描くたびにそのときの気分で[illegible]したりあか[illegible]は[illegible]体にするな[illegible]い[illegible]たる[illegible]ね[illegible]の問題が要るな[illegible]「[illegible]の戦闘機[illegible]で[illegible]りるよう[illegible]笑

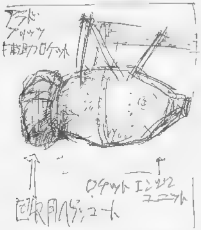


この絵を描いたのは時代的にはホーネットとか出てくる頃かなぁ。F18も参考にしているとこがあるよね。前進翼とかもカッコいいよね。下のは空中空母とランデヴーしてる絵だけどSFならこういうのもありだな。わしのサインが古いのもこの絵の頃と違うでしょ。ま、漫画自体は84年から連載が始まってるんで、22年も前の絵だねえ。25、6歳ぐらいのあんちゃんが描いてるんだから立派なもんだよ（笑）

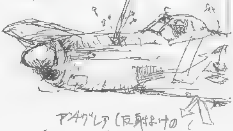
「スケールアヴィエーション」誌でムスタングの特集のときに、ムスタングのカッコいいところを歩きながらメモったもので、そうやって描いたものの上に銀のボールペンでタッチをいれてみたものなの。とくに銀なものを描くときのコツは、一番明るい調子が入るところ、暗い調子がトーンときてるのが反射。それが銀なモノにはあるんだよ。直上の暗い空間自体が映り込んだりしてそうなるんだけど、まぁ上手くなりたい人は光ってるものを見てたくさん描きなはれ。または空山基さんの画集を買うと、いいよ。けっこうムスタング描いてますが、わしは右利きなんで左むきの絵が多いですね。デジタルになった恩恵は、それも反転して描いたりできることですね。昔、手塚治虫先生の漫画の描き方に「描いた絵を鏡に写して反転して見て絵の歪みを確認しましょう。」ってあってね、それをやってたの（笑）。それがデジタルだと鏡使わないでできるんですよ。でそれを繰り返してると、左右どちらの脳も使った絵ができるね。反転繰り返しながらおもしろいよ。ホント長生きはするもんだ（笑）。



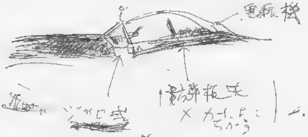

いせかつのアラドは
スゴーク!コクピットに力が入ってる


アラド
ブリッツ
補助ロケット
回収用パラシュート
ロケットエンジンユニット

例えば



アンチグレア（反射よけのマットオリーブドラブは当った光をほとんど吸収する。
それに対してジュラルミン地の部分は多くの光量をいろんな方向へはねかえす。


風防 機
ジャイロ式
照じゅん器
防弾板
× カーしたとちがう

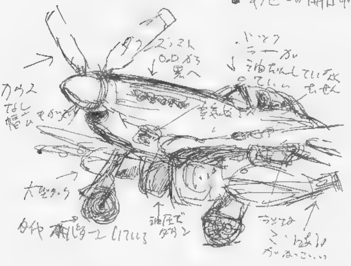
キャノピーの開口部のカタチ

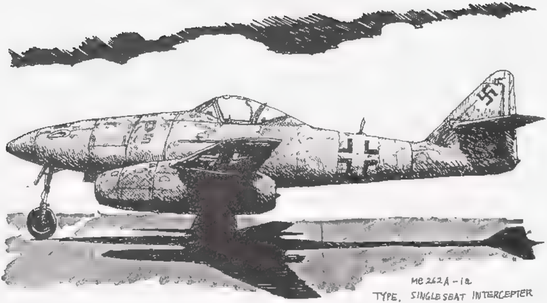
ムスタングのかっこいいところ

マーリンなので空気取入口が機首の下にある

プロペラブレードにカフスがついている。ここがなんだか次世代なかんじがした。でも しかし実際は、カフス付きもある カフスなしのブレードになるので

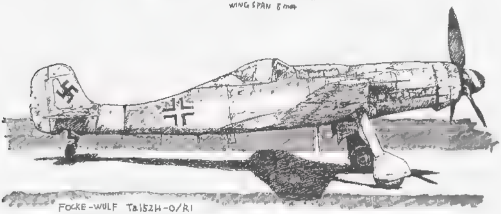
かんけい鳥に似てる
むかしがこれ位
×付いたている


ダウンスラスト
O.D.から黒へ
ドーサル ラーが 油たんしていない
むせん
カウスなし 幅広もかっこいい
空気取入口
大型タンク
タイヤ 格納ターンしている
油圧でダウン
ラジエター
ここが最高
かっこいい

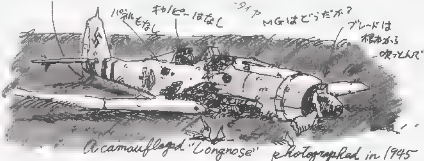


ME 262 A-1a
TYPE. SINGLE SEAT INTERCEPTER JET FIGHITER
POWER PLANT. TWO JUNKERS JUMO 004B-1 axial-flow TURBOJET
ARMAMENT. FOUR 30-mm MK108 CANON
PERFORMANCE MAXIMUM SPEED. 530m/h at 9840ft.

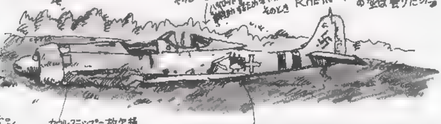
PTELANODON
TYPE FLYING DINOSAURIA
POWER PLANT- SELF POWER
WING SPAN 8 m



FOCKE-WULF Ta152H-0/R1
TYPE. GERMAN HIGH ALTITUDE FIGHTER
POWER PLANT. ENGINE- JUNKERS JUMO 213E-1 12CYLINDER LIQUID-COOLED ENGINE 1750 H.P.
ARMAMENT. ONE 30-mm MK108 CANON TWO 20mm MG151 CANON
MAXIMUM SPEED 332m/h. at SEA LEVEL 465m/h at 29530ft

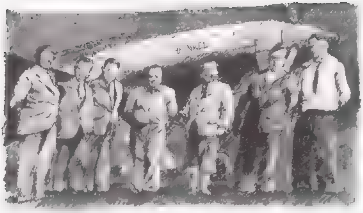

尾輪もふっとび
パネルもなし
キャノピーはなし
バルーン-タイア
MGはどうだか？
ブレードは根本から吹っとんでいる

A camouflaged "Longnose" photographed in 1945
a..

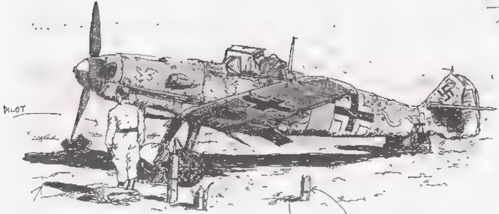

キャノピーガラスは パラシュートを脱出するためはずしたのか？
そのとき RHEIN-MAIN の空は曇りだった！
木製スピンナー よろしく
カウルフラップ一枚欠損
脚りょうふのパネルもなし

これは学生の頃に描いた飛行機の絵で、写真みながらマーカーで描いてる絵。Me262とかタンク152とかを若いあんちゃんだったわしが描いてるわけです。好きな物も変わってなければ頭の構造も変わってこないな。20年以上も進歩がない現れだね。筆[illegible]形のとらえ方がまだまだな所もあるけど、まぁがんばってるわ。なにより洒落てる絵だね。このフランス料理のレシピのような、こじゃれた感じだね。

これも学生のときの絵で、人物を描いていても右利き特有の形のゆがみ方をしているね。ハインケル博士の絵はけっこう似てるなぁ。人と飛行機がいるというのが絵として魅力あるじゃない？　人と飛行機がどう絡むかというところが面白いんでそういう絵を選んで描いてますね。機械に人がとりつくというのはどんな時でもおもしろい。これも22歳のあんちゃんが描いてる絵だから　大目にみてよ(笑)



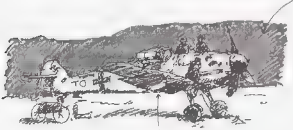
[illegible] to right [illegible], Schwärzler, Siegfried Günter, Ernst Udet, [illegible] Hertel, and Herting on June 6, 1938 after successful [illegible] km record.



Messerschmitt Bf 109 F 7/JG54 Luftflotte

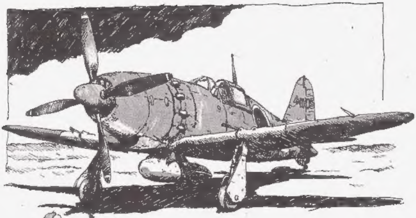
fire-extinguisher?

Most of the F models were assigned t Rossia.
The Luftuaffe invaded Russia with a total strenght of 2,770 planes, 830 which were fighters.

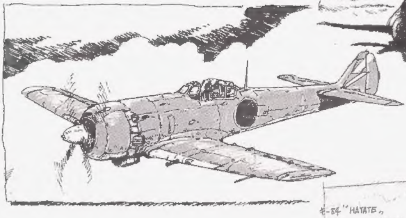


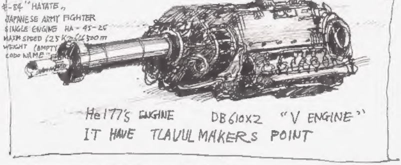
Bf 100G-6/R6
In France 1943
The heavier armament caused trouble on the undercarriage and also decreased the maneuveability of Bf 109.

gondola type underwing 20mm MG151 canon

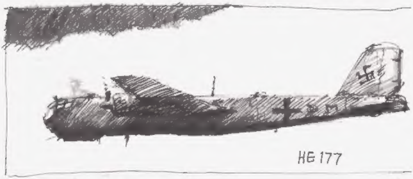


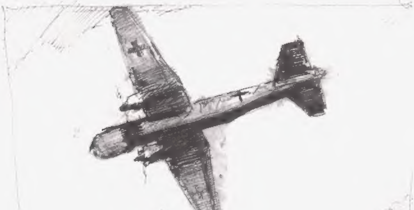
J2M2-3 "RAIDEN"
JAPANGSE NAVY INTERCEPTER
SINGLE ENGINE KASEI 23 KOU
WEIGHT 2191 kg
MAXIM SPEED 312 kt/h 6000m
CODE NAME JACK





キ-84 "HAYATE"
JAPANESE ARMY FIGHTER
SINGLE ENGINE HA-45-25
MAXM SPEED 625 Km/h 6300m
WEIGHT (EMPTY
CODE NAME "
He177's ENGINE DB610x2 "V ENGINE"
IT HAVE TLAUULMAKERS POINT





これも学生のときの絵だけど、生意気にもスクリーントーンを買ってきて貼ってみたの。松本零士先生の描いたミリタリーの照準器とかヘルメットとかそういったものを描いた本で、すごくうまいのがあるのね。普段の10倍ぐらい力出してますよ（笑）。その作品集のなかでスクリーントーンを貼ってるタッチのものがあって、それみてすぐ真似しなきゃって買いにいって貼って削ってみたの。当時は活版印刷では薄アミが出ないからトーン貼っていたんだけど、意味も知らずにやってたの。まあ22歳のあんちゃんがやってることだから、大目にみてや（笑）。下のはハインケルの177のエンジンと飛行姿勢を水彩マーカーで描いて水でひっぱってるんでにじみとかでてますが、こじゃれてますね（笑）。でもスワスチカがあるんで、この絵をTシャツに刷ってアメリカとかには行けません（笑）。

あと描き

メッセージに代えて
横山宏塗装実践講座――実況編

塗りとおしゃべり／横山宏

●最後にこの本はわしの線画集でありながら、じつは塗り絵になるということをみなさんに教えてあげたい。というわけで買ってきたら、まず気に入ったページをコピーしてください。塗るのはTooから発売されてるカラーマーカー「コピック」がいちばんいいです。このコピックは何がいいかっていうとコピックっていうぐらいですから、コピーでプリントされたトナーが溶けないんですね。もちろんパソコンとペイントソフト『ペインター』をもっている人はそれで塗るのもいいので、気に入ったページをスキャンしてみてください。わしもこのページの為に気に入ったページをペインターで塗ってみますよ。もちろんこの本に直接コピックで塗っても問題ないです。観賞用と塗り用と2冊準備してくれればOKです(笑)。プラカラーで塗ると、シンナー成分だけが紙に染み込んで全然塗れないのでやらないほうがいい。わしは本書のP36、P37のMaKの線画をペインターで塗っていきますが、コピックで塗るときにも充分参考になるはず。塗りながらコツや注意点なんかを語っていきますよ。

●ペインターの"水彩"モードで塗り始めるんですが、最初は作った色で影になるところに色をおいていくの。マーカーとか水彩とか透明水彩というのは、油絵みたいにあとから明るい色を乗せるということが出来ないだけに塗るのにも計画性がいる。だから必ずいちばん明るくなるところを残して塗っていきます。P36のファイアボールの絵だと、足の甲だったりハッチの光が当たっている部分は残して影色をおいていきます。ペインターは失敗してもUNDO(取り消し)ができるからいいけど、コピックや通常の水彩の場合は失敗できないだけに難しいよね。取り消しができないだけに色を塗るときは勇気を試されるわけ。「勇気のあるとこ見せてやれ」という片道特攻を強いられるんだな(笑)。

●ペインターは水彩と同じように塗りながらやり直しが利く、実際だったらあり得ないことができるわけ。模型にコピックモデラーとブレンダーを使って汚しを入れていくのもこれに近いね。ブレンダーで色を乗せたところをふき取ったり延ばしたりできるしね。あれができなかったらかなり難しいものになっているなぁ。しかしデジタルに慣れているとですね、実際に失敗したとき、たとえば机の上に絵の具とか模型用塗料をぶちまけてしまった時とか、ついコマンドZ(Macintoshの取り消しコマンドのショートカット)を探してしまうようになる(笑)。

●絵を塗るときの勇気という話をしましたが、強いタッチや色を濃くしたいところに入れるのにも勇気が必要なんだよね。それこそ人前で演説するときは失敗しちゃいけないと思って緊張するでしょ。それと同じ状態が絵を描いていても気づかないけどあるんだよね。だから絵が上手くならない人は人前にでて歌を絶唱する訓練とか、駅前で演説したりすると、そういう勇気が出るし絵も上手くなるよ(笑)。勇気の有る無しはじつは絵では大きい。もちろん何度も何度も失敗して絵をいちから描き直すのでもいいけどね。失敗すると嫌だなぁ、と思ってできなかった描き方とかが、デジタルだと何度でもやり直しが利くから試せる。「試してみたいけど締め切りがあって時間がないなぁ」なんていう心配がないから色々な表現が試せるんです。

●コピックで塗ってもペインターで塗ってもプラカラーでプラモデルを塗っても「この色を塗れば、この作品はうまくいくよ」というマイカラーみたいなのが読者の皆さんもあるといいよね。絵のなかで、その絵の多くを支配している色、メインカラーを"主張色"って言うんだけど、。その色を作品全体に行き渡らせる。作っていくときに「ここはこの色で仕上げよう」っていう個別な判断よりも全面がどういう風な色で支配されるか考えて塗っていくほうが、絵でも立体でも統一性がでて、それから個別な色を置いていくほうがまとまるんだよね。

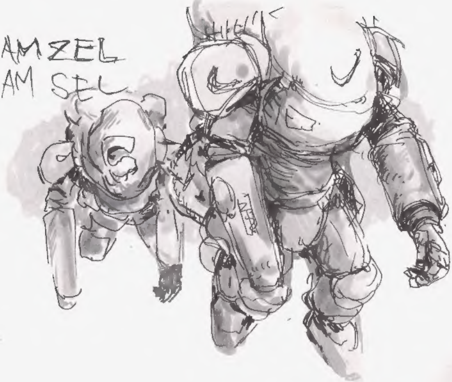
●色というのは隣にくる色の色相と彩度によって本来の色が如何様にも変わるのよ。隣にくる色がなにもない段階、つまりは白の背景に塗っている段階では、じつはその色の持つ意味は半分なんだよね。たとえばP36のパイロットと一緒に描かれたスネークアイのハッチを暗いグレーで塗っているんだけど、その隣に暗いブラウンを置きます。そうするとさっきのグレーが、やや明るいウォームグレーに見えたりするわけ。隣にくる色次第で色の明度と彩度と色相だね、この3つの要素の意味が変わってくるわけです。

●今、色を塗り進めてるんですが、色を塗ることによって形が判り出す、ということもある。自分としては線を引くときに判っていることも、見てる人には伝わらない形もあるというのはしかたない。線で引いた絵っていうのは設計図であって、色を塗っていくというのはそれの立体感を出していく作業だったりもするわけだしね。模型でもそうだけど、色を置いていくときに立体感を意識して塗るわけですから。平面に物を描くことによってデコボコを付けようとしてるわけで色と線による騙しだよね。この立体感というのは線画とこの塗っている絵を比較してみてほしいね。

●塗るときに、下書きというか主線がなくても色を置いていってもいいですね。たとえばP36のWマーキングのスネークアイはバーニアとか動力パイプはないんだけど、色をおいていく段階で形を作っていたりもします。これはコピックで塗っていても同じようにできるので試してみてください。当たり前ですがやってみるとこういう色を塗る作業が上手になるよ。

●今、P36の左下の絵に色を入れているんだけど、茶色とグレーとRLMグリーンみたいなグリーンを使ってます。でも塗り進めたら1/65AFSと一緒にドラム缶に入ってるフル装備の軍事オタクの人みたいになってますな(笑)。今回はこのページの3枚の絵を同時に塗り進めてるんですが、作った色をほかの絵に持っていけるのがいいね。給食の食べ方のようにそれぞれを回して塗るのがいいのよ。同じところばかり塗っていると学校では怒られるんですが、そんなことを小学校の先生は教えてくれないよね。美大出ても教員課程の関係で小学校の先生にはなれないの。それが日本の美術教育の水準の低さの原因のひとつだと思うなぁ。

AMZEL
AM SEL



●この3枚の絵はそれぞれ違う塗り方をしています。何が違うかというとそれぞれ光の当たり方の表現を変えているんです。真ん中の絵は強い光があたっている。上の絵は弱い光があたっていますね。強い光があたるというのはどういうことかというと“暗い影ができる”わけ。明るい調子がでるというより一番明るいところと一番暗いところの差がど〜んとできるということだよね。

●AFV模型専門誌「月刊アーマーモデリング」の'06年2月号に1/35フィギュアの塗り方の紹介が載っていてね。複数のモデラーの方の塗装法や使っている道具がそれぞれ掲載されていたのね。それがすごく面白かった。やっぱり塗り方や絵の描き方っていうのは十人十色で、どれがいいっていうのはないんですよ。わしの塗り方は「なるべく面倒臭いことを排除する」というのが目的の塗り方だから楽して楽しいことだけやろうとしてるわけ。デジタルだと、乾燥を待たなくていい、絵の具を準備しなくていい、筆を洗わなくていいなど、なるべく無駄なことを排除するから仕事も早いですよ。

●絵というのは近くで見ていると印刷物になったときに見え方がちがうので、デジタルでの作業のときには、拡大して見たり、縮小して確認したり、小さくして塗ったりもします。これって、たとえば長い筆で5m離れて、ばく大な腕力で描いてるのと一緒だよね。それってかなり大変なことなんだけどデジタルだと簡単にそういう効果が得られるのがすごい。「パソコン持ってねえよ、こんにゃろ〜」って人もいるでしょうが、じつはコピックでも出来ると言えばできるんです。5mむこうにあると思って塗ればいいのよ。目の前にある紙に対して5m先にあるものと意識して描けなんて「何言ってんの、このオヤジィ！ ふざけんなよオヤジぃ」って思うかもしれないけど、20年、30年絵を描き続ければきっと何言っているかわかると思いますよ。

●背景にも色を入れてみましょう。そうすると途端に空間が表現できて面白い。子供の頃、年賀状はこんな風に1枚1枚手描きで描いたものを送るっていうのをやっていたんだけど、そのときに色鉛筆のオレンジでポイントになるところを塗ってビシっとキメるというのが好きだったの。なぜかというと円谷系のカッコいい怪獣は全部オレンジが使われていたから（笑）。中間色を塗っておいてオレンジやライトグリーンが入ると奇麗に見えるんだよね。今回もデジタルですがオレンジの色鉛筆を入れるとどうなるかやってみましょう。コピックで塗ってる人も普通の色鉛筆でやれるのでやってみるといいね。ここではスネークアイの襟首や腕に入れてみます。

●さて、一度線画のものと比べてみましょう。下書きと比較してみるとさらに「こうしたい」って個所が見えてきます。たとえばWマークのスネークアイなんかは、光のあたっている頭の部分にふわ〜んと明るい調子が入るとより光があたってる感じがでるので、色を抜いてみましょう。コピックで塗っている人は色鉛筆でやるといいですよ。

●仕上がった絵は、カラーページだったり、カバーだったりに掲載しておくので、この本を買った人は、それを見ながらコピックで塗るもよし、新しい技法で塗るもよし、新技法でありえないようなタッチのものにするもよし、布を切り抜いて貼り付けるもよし、色々実験して楽しんでみてください。